

**XIII**

: A FRANCIA KIADÓ AMERIKÁBAN FEJLESZTETT JÁTÉKA HAMAROSAN EGY BELGA MŰVÉSZ RÓMAI SZÁMJEGYEIT HOZZA EL A MAGYAR MONITOROKRA

# 5/6

## K B Y T E

796.- Ft.

138. alkalom (2002. november)

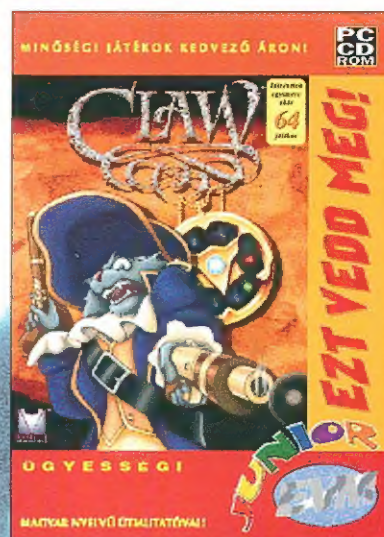
HAEGEMONIA // NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



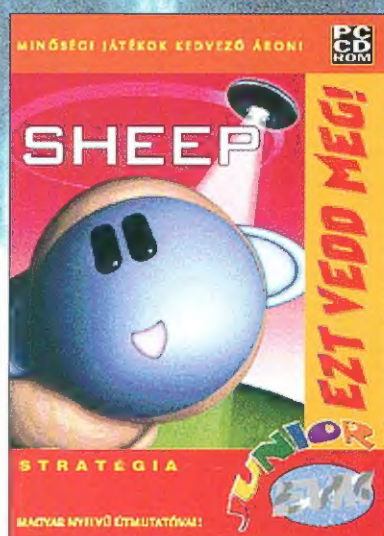
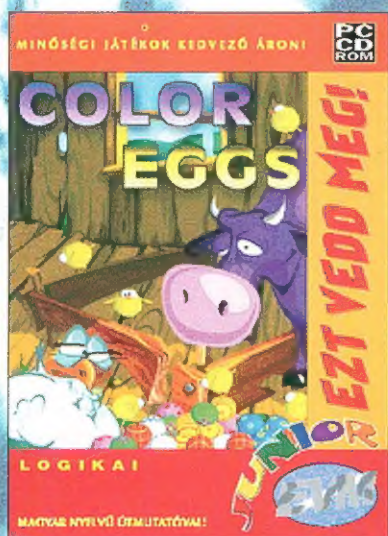
NO ONE LIVES FOREVER 2 // THE LORD OF THE RINGS



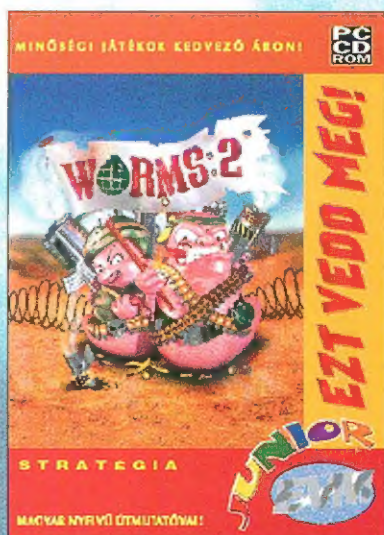
# ÚJDONSÁGOK



1999 Ft.-



www.evm.hu



**TESCO**  
CD GALAXIS

  
Libri

**Office**  
**DEPOT**

Media Markt  
Electro World

**576** Kbyte

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK: 369-26-86 e-MAIL: frigyes.bischof@576.hu



## Encomion Moriae

### „A Balgaság Dicsérete”

A Vadász némán állt ősei sírhantja felett. Gyertyák ezrei, sőt, talán tízezei ragyogtak be a temető mesterségesen kialakított, végtelennek tűnő márvány- és kőrengetegét. Elődeire gondolt – németekre, magyarokra, nőkre, férfiakra. A génjeiben őrzi őket. Itt vannak vele. Itt élnek benne. Valószínűleg alapos nyaklevest kevernének le neki, ha megtehetnék...

„Ami a szabad művészeteket illeti, mi tüzelte fel az emberi szellemet annyi kiváló mesterség kidolgozására, örökölt hagyására, ha nem a dicsőségszomj? Ezek az emberek aztán igazán balgák voltak; azt hitték, hogy töméredek virrasztásukkal, munkájukkal hírnevet szereznek. Pedig nincs annál üresebb dolog.” tréfálkozik Gerard Gerards, ismertebb nevén „rotterdami” Erasmus, a kiváló XVI. századi humanista, „A Balgaság Dicsérete” c. munkájában. A Vadász a vékony kötetet lapozgatva azonnal felismerte önnön hiúságát. „Ciki”, vagy sem: a Világ barátsága – ellenségeskedés Istennel. Le kell állnia a beszurkodásokkal. „Nem tudom, hogy a cikkíróid mit szólnak ahhoz, hogy belejavítsz a cikkükbe. Szerintem nagyon megalázó lehet.” írta neki Törös „Bazska” Balázs, a KByte egykori tollforgatója egy magánlevélben. Nem volt egyedül a véleményével. A koncepció – kár tagadni, - kétségkívül önmagától eltelt önmagától származott – s bár a cikkírói zöme (már akikkel megbeszélte annak idején; a legtöbbjükét váratlanul érte a nyilvános korrektúra, ergo a nyilvános megalázás) rábőlintott az ügyre, hisz a cél nemes volt: éreztetni az Olvasóval, hogy komolyan oda van figyelve a lapra; ő maga soha nem békült meg igazán a döntéssel. Hiba volt. Kapitális hiba. Véget kell vetnie a dolognak. Véget, még akkor is, ha sokak számára ezzel a „feelingen” újabb csorbát ejt. Pokolba a „feelinggel” - tisztességes zsurnalisztikát! A polgári nevükön publikálja majd a srácokat. Megérdemlik. Valahogy bocsánatot kell kérnie az újságíróitól...

A bolygó cirka három tucat nap híján huszonnyolcszor kerülte meg Napját, mióta megszületett. Hetek, sőt hónapok múltak látszólag önkívületi állapotban, majd öntudatra ébredt. Habzsolta a tudást, zabálta az információt. Évek teltek el, mire Vadásszá lett. Megvilágosodott: felismerte, hogy a legfelsőbb Kérdésre - mi a fenét keres itt, és minek? - nem kaphat Választ, mert nem úgy tervezték, hogy felfoghassa saját létezésének célját. Az öt körülvevő Világra koncentrált hát; a Világra, melynek sokan a rabszolgái - ő a Vadásza lett. Egy extraterresztriális expedíció tagjának lelkesedésével vetette bele magát a kutatásba és elemzésbe: kultúrák, korok, tények és lények, jelenségek, társadalmak, forradalmak, civilizációk, rejtélyek és felismerések.

Játékok. Ezek mozgatták a Világot. Sport, politika, gazdaság - szemében ezek is csak játékok voltak. De talán túlságosan kötődtek... a helyi időszámítás szerinti XXI. századra az interaktív szórakoztatóipar nőtte ki magát a Világ első számú profittermelőjévé - az emberek többet költöttek számítógépes- és videojátékokra, mint amennyit az azt megelőző század nagy kultúrszennazója, a mozi betakarított. A Vadász ennek lett evangélistája - ezért lelkesedett, ebben hitt; jól tudta: rongybabától az Enterprise holofedelizetéig - vagy tovább, bár a thalamus manipulációjáért mentálhigiénias okokból nem lelkesedett - hosszú és rögös az út. Születését nem ünnepelték tömegek; nem történt semmi a Világban. Két ember azonban rettenetesen boldog volt aznap. Két ember, akiknek génállománya most a Vadászban él tovább. Nekik is tartozik. Akárcsak a Vágnak, mely biztosítja, hogy ő is tovább éljen majd a saját gyermekeiben.

Valószínűleg ez a Vágy hajtotta őt ebbe az étterembe, ebbe a székbe, ebbe a vacsorába. A Lány gyönyörű volt; derűs, ápolt, intelligens és rettenetesen okos. Az újságról beszélgettek, az ő újságjáról - arról az újságról, amit az Olvasó a kezében tart. A roham gyors volt; vértelen, kíméletlen, precíz. A Lány mosolygott, és szelíden megsemmisítette őt. Érvék, kontra és kontra. Mi és miért nem jó a lapban - öt perces időkeretben, pontosabb csapást merte, mint az Tom Clancy játékban valaha történhetett. Borító, rovatok, interjúk, tesztek, általános profil, orientáltság, piac-penetráció - MINDEN, versus a Vadász. Őrület. A Vadász előtt lepergett eddigi „szakmai” élete: hogyan jósolt meg játékkonverziókat hónapokkal a hivatalos bejelentés előtt, hogyan mutatott rá pontosan a SEGA hibáira és lehetséges stratégiájára közvetlenül a Dreamcast megjelenése után, hogyan elemezte önnön hibáit és inkorrekt döntéseit a lappal kapcsolatban. A Lány mindenre rákontrázott. Megfogalmazta mindazt, amire eddig rájött a KByte-tal kapcsolatban, és mindazt, amire rá FOG jönni. Telefonszám helyett kacéran egy Perpetuum Mobile formuláját toltá át keccsen az asztalon - a recepturát, amit a Vadász eddig görcsös hiúságból és hamis elveket követve nem volt hajlandó valósággá váltani.

„Te Vadászoknak akarod készíteni, de a KByte nem a Vadászoké. Az egyszerű, hétköznapi embereké, ez FONTOS.”

Nehezen tudta elfogadni a Lány igazát. Számára a játékipar csupán az volt, AMI. IPAR. A Vadász számára: művészeti ág. A kettő a jelenben nem élt, nem élhetett szimbiózisban. Vesztett.

Várnia kell tehát. A Vadász halkan felülbíráta önmagát, áttanulmányozta lelkiismeretét. A felismerés megnyugvással töltötte el.

Újfent készen állt, hogy a Csodaszarvast üzze.

Theodore Reiker



# tartalomjegyzék

Címlap // XIII

Tartalomjegyzék // Iron Storm



## RECENZÍÓK

Haegemonia – Legions of Iron	38
No One Lives Forever 2	42
Iron Storm	44
The Lord of the Rings, Vol.1	46
Zapper – One Wicked Cricket!	48
NHL 2003	53
Stronghold Crusader	54
TacOps 4.0	56
FILA World Tour Tennis	57
Total Club Manager 2003	57
Rollercoaster Tycoon 2	58
The Gladiators	59
Need for Speed: Hot Pursuit 2	60
Red Shark	62
Frontline Attack	63
Speed Challenge – Jacques Villeneuve's Racing Vision	64
Beam Breakers	64
Dirt Track Racing 2	65
Bandits: Phoenix Rising	66
Archangel	67
Bikini Karate Babes	68
Transfer Student	69
Zelenhgorm Ep.1	70
Ring II	71
Hoyle Casino Empire	72
Hoyle Puzzle Games	73
Reel Deal Slots II	73
FIFA Football 2003	74
Links 2003	75
The Sims Unleashed	76
Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm	77



## AKTUALITÁSOK

Hírek	06
Cold Zero: The Last Stand	08
Arx Fatalis	10
Yager	12
Mace Griffin Bounty Hunter	13
Praetorians	14
Neocron	15
Star Wars Galaxies – An Empire Divided	16
Project Entropia	18
XIII	20
Gladius	22
Core	24
Project BG&E	25
Galleon	26
Mutant Storm	28
Freelancer	30
Színfalak mögött: Panzers	32



## RECENZIÓK (ALFABETIKUS SORRENDEN)

Archangel  
Bandits: Phoenix Rising  
Beam Breakers  
Bikini Karate Babes  
Dirt Track Racing 2  
FIFA Football 2003  
FILA World Tour Tennis  
Frontline Attack  
Gladiators, The  
Haegemonia – Legions of Iron  
Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm  
Hoyle Casino Empire  
Hoyle Puzzle Games  
Iron Storm  
Links 2003  
Lord of the Rings – Fellowship of the Ring, The  
Need for Speed: Hot Pursuit 2  
NHL 2003  
No One Lives Forever 2  
Red Shark  
Reel Deal Slots II  
Ring II  
Rollercoaster Tycoon 2  
Sims Unleashed, The  
Speed Challenge – Jacques Villeneuve's Racing Vision  
Stronghold Crusader  
TacOps 4.0  
Total Club Manager 2003  
Transfer Student  
Zapper – One Wicked Cricket!  
Zelenhgorm Ep.1



Kiadja a COMGAME '576' Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112.  
Postacím: 1329 Budapest, Pf.: 24.  
Drótposta: 576kbyte@576.hu  
Honlap: www.576.hu

Főszerkesztő: Theodore Reiker (reiker@576.hu)  
Látványtechnika: Soltész Tamás (bwc@576.hu)  
Munkatársak:

Csák Gergely (dracoo-[listed]) (dracoo@maffia.hu)  
Domján László (DaemonLaz) (suffocation@freemail.hu)  
Fábián Balázs (Balage) (balage@576.hu)  
Furulyás Ádám (Furci) (iniquity@shotgun.hu)  
Gyalog Zoltán (GyZ) (nonpluszultra@freemail.hu)  
Korányi Teodor (Stiletto) (sabreman@freemail.hu)  
Makai Sándor (Clemi) (clemi@freemail.hu)  
Nemes Raymond (Credo) (credo@resource.cx)  
Orosz Miklós (Freak) (muzik@freemail.hu)  
Putz Patrik (Patrik) (patrik@blueplanet.hu)  
Radeckzy Zoltán (radeckzy@netscape.net)  
Somosi László (Liquid) (liquid@576.hu)  
Sütő János (Ender Wiggim) (ibaker@dravanet.hu)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt  
Médiaigazgató: Martin  
Levélágítás: Heiling Média Kft.



**Nyomás:** Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest  
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:  
**576 KByte** (Comgame '576' Kft.)  
 1329 Budapest Pf. 24  
 // egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft  
 ("Előfizetni jó!")

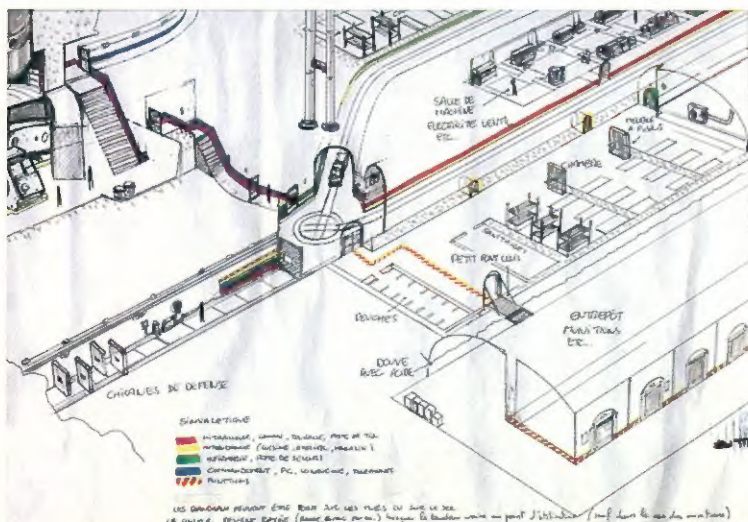
ISSN 0865-8226

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges!

Doom III Leaked E3 Alpha screenshots by kmm.

**ROVATOK**

Budget Játékok	78
Háttérinformáció: Icewind Dale II	80
Cinkelt Lap	84
Emuláció: MSX	86
Emuláció: Amstrad CPC	88
Emuláció: Enterprise / SAM Coupé	89
Kult Játékok: Elite	90
Visszatekintő	91
Csevegő	94







## Kiszivárgott a Doom III „demo”

Csak megtörtént: az id által féltve őrzött (az eddigi két darab nyilvános prezentációra is csak a kiválasztott kevesek juthattak be az E3-on és a QuakeConon) Doom III erősen alpha állapotban leledző „demoverziója” (az idei E3-on prezentált hárompályás szösszennetről van szó) október legvégén, egy viharos éjszakán kihajózott az Internet háborgó tengerére. A kiszivárgott alfaból képeket közlő online lapok többsége ugyan csak pár óráig tudta fent tartani a screenshotokat (a Doom III-at majdan forgalmazó Activision példás gyorsasággal küldte szét a könyörtelen jogi válaszlépést kilátásba helyező emaileket), de ez már nem tudta megakadályozni, hogy a „demo” villámgyorsan elterjedjen a neten – a fájlmegosztó rendszerek korában lehetetlen gátat szabni a játékosok kíváncsiságának. A kiszivárgtatást követő napon már a forrás kilétéről is keringtek hírek: az id egyik pályatervezőjétől származó információ szerint az ATI Technologies (igen, a videókártya gyártó ATI) volt a hunyó – a dolgot azonban hivatalosan egyik részről sem erősítették meg. Carmack bácsi (állítólag) még aznap megírta levelét az ATI vezetőségének, melynek pontos tartalma ugyan nem ismeretes, de valószínűleg nem a szívből jövő szeretetéről és csodálatáról biztosította őket...

A botrányt követő napokban a különféle netes chateken felbukkanó Xian (Christian Antkow - ő lenne az a bizonyos pályatervező) már tagadta, hogy az ATI lenne a háttérben, szerinte visszaéltek a nevével. A pletykák azonban ekkora már elszabadultak, széles körben beszélték (szintén Antkow állítólagos kijelentéseire hivatkozva), hogy az ATI-nak már korábban is jó szokása volt a fejlesztési stádiumban lévő játékszoftverek laza kezelése – jó két hónapja (megint csak állítólag) egy, az Unreal Warfare (a konkurens Epic következő projektjéről van szó ugyebár) működő verzióját tartalmazó laptoppal kedveskedtek az id Software lelkes kis csapatának. Szóbeszédnek tehát vannak dölgivel, de jelenleg csak egy dolog biztos: Carmackék NAGYON dühösek. A „demoverziót” megszerző emberek véleménye szerint egyébként a félkész Doom III első pályái megdöbbentő minőségű játékokat ígérnek, annak ellenére is, hogy a jelenleg kiszivárgott build (ne felejtjük el: a játék várható megjelenése előtti egy éves állapotokat tükrözi) csak az abszolút csúcskategóriás vasakon hajlandó normális frame / szekundum értékek mellett megmozdulni.

## A politika ismét bekavar

Múlt számunkban foglalkoztunk részletesebben a videojátékok és a politika viszonyával az abszurd görög példán keresztül; most a washingtoni orvlövészek által elkövetett gyilkosságsorozat adott okot arra, hogy az amerikai közélet és média néhány túlbuzgó szereplője beleüsse az orrát az elektronikus játékok kereskedelmébe. Az első áldozat a Hitman 2 volt. A bérgyilkosos lövölde folytatását reklámozó két tévéspotot szinte azonnal levették a műsorról az amerikai tévécsatornák (túlzottan erőszakosnak találták a sorban tolatkodó néni, illetve egy feltételezett bűnöző agyonlövését bemutató jeleneteket). A sorozategyilkosságok miatt később számos Washington-környéki játékbolt beszüntette a Hitman 2 árusítását, pont úgy, ahogy az októberi KByteban kivesézett Sniper: The Path of Vengeance-et is. Október utolsó hetében az America's Army-t érte nyílt támadás: Jack Thompson, miami főügyésze kérvényt nyújtott be egy szövetségi bírósághoz, miszerint azonnali hatállyal szüntessék be az amerikai hadsereg megbízásából készített, és ingyenesen terjesztett játék forgalmazását. Thompson korábban az iskolai lövöldözésekben elhunyt fiatalok szüleit képviselő különféle kártérítési perekben (több játékgyártó ellen is indítottak ilyet a múlt évben – teljesen sikertelenül), most pedig tíz éves fiának testi és lelki épségeért aggódik. Elmondása szerint, amíg a hatóságok a sorozategylikosokra vadásznak az országban, addig az America's Army újabb potenciális orvlövészeket nevel ki a fiatalokból. No comment, kíváncsian várjuk a fejleményeket...

## Csúszkák

Lara néni még egy darabig várat magára: az Eidos bejelentette, hogy a Tomb Raider: The Angel of Darkness megjelenése a tervezett november tizenötödikei időpontról 2003 februárjára csúszik át. Hivatalosan ugyan nem indokolták a csúszás okát, de nekünk azért (az ECTS-en mutogatott, komoly sebességproblémákkal küszködő PS2-es verzió alapján) vannak tippjeink. A CDV által forgalmazott (és a hazai Mithis Games által fejlesztett) Imperium Galactica 3 is csúszik egy nagyot, egészen 2003 második feléig. Az IG3 megnövelt fejlesztési idejét a fejlesztők egy kövér multiplayer-módusz implementálására használják majd fel. Sajnos csúszik egy alaposat a régen várt Breed is. A HALO nyomvonalán mozgó (és szintén a CDV védőszárnyai alatt készülő) taktikai FPS 2003 második negyedévére korcsolyázott



át a megcélzott 2002 decemberi premier helyett – az okok a grafika finomhangolásában keresendők; a Brat Designs a legújabb generációs grafikus kártyák képességeit is kihasználó elemeket kíván építeni a játékba. A Codemasters által babusgatott *Project IGI 2* sem fog megjelenni novemberben. A fejlesztő bácsik még mindig a játékban rosszkedő nagy számú buggal harcolnak, így csak jövő év februárjában kezdetük meg a szupertitkos „I'm Going In” kódnevű hadművelet második felvonását.

## Mégis elkelt a Vivendi

Ilyen az offline játékmagazinok sorsa: alig adtuk közre októberi számunkban, hogy a Vivendi játékrészlege nem eladó, pár napra rá kiderült, hogy mégis az. A tízmilliárdos nagyságrendű (euróban értendő persze) veszteséggel küszködő francia óriásvállalt vezetésége végül a teljes játékdívizió értékesítéséről döntött – rögtön meg is kezdték a tárgyalásokat három (magukat akkor még megnevezni nem kívánó) érdeklődővel. A francia urak mintegy hárommilliárd eurót szerettek volna kapni a Univesal Interactive-ot és a Blizzard Entertainment-et is magába tömőrfítő játékrészlegért (független elemzők korábban csupán két milliárd euróra takasították a kiadó értékét). A szerencsés vevő végül is a szintén francia Legardere Group lett – a vételár nagyságáról nem szól a fáma, mint ahogy arról sem, hogy a későbbiekben át akarják e nevezni a kiadót mondjuk Legardere Interactive-á.

## Elbocsátások az Electronic Artsnál

A jelek szerint a játékpiacon legjobban menő kiadójánál, az Electronic Artsnál sem szívbarjosak a menedzser urak, ha a költségek csökkentéséről van szó: tavasszal a Westwood berkeiben végeztek „racionalizálást” (repült a fél cég), most pedig a *Need for Speed: Hot Pursuit 2* fejlesztőt, az EA Bellevue Stúdiót számolták fel egy szempillantás alatt. A fejlesztőcsapat negyven embert foglalkoztatott, ebből húszan kapásból az utcára kerültek, a maradékot pedig átirányították az Electronic Arts más részlegeihez. Kegyetlen a világ...

## Halálos netcafék

A játékmegszállottságnak – úgy tűnik – létezik halálosan veszélyes oldala is. Az év elején egy amerikai fiatalember lett öngyilkos pár nap folyamatos *EverQuest*ezés után, most

pedig a Távol-Keleten történt két, a játékokhoz kapcsolódó haláleset. Az egyes számú áldozat egy dél-koreai férfi volt, aki a szó legszorosabb értelmében belehalt a játékba. A fiatalember egy októberi pénteken kezdett játszani egy kwangju (a városka nagyjából 260 kilométerre fekszik Dél-Korea fővárosától, Szöultól) netes kávéházban, és 86 (igen, jól látták, nyolcvanhat!) órán keresztül gyakorlatilag nem állt fel a gép mellől: aludni nem aludt, és enni sem evett. A maratoni játékadag után összeesett a gép mellett, rövid időre magához tért, meglátogatta a mellék helyiséget – fél óra múlva holtan találták. A rendőrség kizárja az idegenkezűséget (azaz nem gyilkosság történt). Dél-Korea a multiplayer játékok Mekkája, egyes tévécsatornák vasárnaponként *StarCraft*-meccseket közvetítenek, a populáció fele (azaz nagyjából 23 millió ember) rendszeresen használja az Internetet, és az országban több mint 22 ezer netcafé található. A jelenlegi eset ráadásul nem az első, tavaly már történt hasonló tragédia. A kettes számú haláleset Tajvanban történt: a huszonhét éves Lien Wen-cheng harminckét órát töltött egyhuzamban a monitor előtt, majd habzó szájjal és vérző orral a földre zuhant. A netcafé alkalmazottai azonnal mentőt hívtak, de az orvosok már nem tudtak segíteni a szerencsétlenül. Az orvosi szakvélemény szerint Wen-cheng halálát a játék közben felvett merev testpozícióból és az alvás hiányából fakadó kimerültség okozta. Tanulság: óránként tessék tíz perc szünetet tartani, ahogy azt a játékok kézikönyvei is tanácsolják.

## Jótékony NovaLogic

A NovaLogic sajátos reklám (?) fogással kívánja nagyobb vásárlókedvre serkenteni a cég legújabb kommandós játéka, a *Delta Force - Black Hawk Down* iránt érdeklődőket. A játék eladásaiból származó pénzüsszeg egy meghatározott részét át kívánják utalni ugyanis a SOFW (Special Operations Warrior Foundation) számlájára. A SOFW 1980-ban alakult jótékonyági szervezet, melynek legfőbb célja, hogy a brit / amerikai Különleges Erők szolgálatában életüket vesztett katonák gyermekeinek iskoláztatására anyagi támogatást és elnyerhető egyetemi ösztöndíjakat biztosítson. A szomáliai Operation Restore Hope / Task Force Ranger hadműveleteket feldolgozó *Delta Force - Black Hawk Down* megjelenését egyébként kétszer is elhalasztották az elmúlt hetekben: először november végére, majd pár napra rá a jövő év elejére.

Somosi László





# COLD ZERO: THE LAST STAND

Kiadó: JoWoD Productions

Fejlesztő: Drago Entertainment

Eredet: Lengyelország

Formátum: PC

Megjelenés: 2003. első negyedév

Web: [www.jowood.com/gamers/index.php?site=2&lang=en&GameID=cold\\_zero](http://www.jowood.com/gamers/index.php?site=2&lang=en&GameID=cold_zero)



A főszereplő John McAffrey, lecsúszott magán-  
tektív. Piti számlaügyletével véletlenül átvágja  
az olasz maffia vezérét. Választhat: meghal, vagy  
bedolgozik a családnak. Választ - áll a sötét  
oldalra, első feladata pedig a Cold Zero nevű vírus  
meglovasítása egy biológiai kutatóintézetből. A  
továbbiakban folyamatosan vadásznak rá minden  
elképzelhető oldalról, száznál is többféle ellen-  
séggel kerül szembe, akiket legalább ennyiféle  
fegyverrel lőhet agyon. „Kaparintsd meg a Cold  
Zero-t, mielőtt valaki az emberiség ellen fordítaná  
azt!” – szól a hivatalos sajtóanyag, vagyis vég-  
eredményben már megint a Világ megmentéséért  
küzdehetünk.

A történet maga nem egy nagy nóvum, de én kife-  
jezetten lelkes és ügybuzgó voltam, mikor Reiker  
apó kezembe nyomta a Cold Zero PreBeta Preview  
Version fedőnevű lemezt. Hozzáfűzte, előzetest  
kér egy oldal terjedelemben, lehetőleg olyat, ami a  
játékról és a háttérben megbúvó fejlesztőgárdáról  
is sokat elárul.

Ezt követte otthoni sápadozásom. A prebéta verzió  
két játszható pályát tartalmaz, melyek egyenként  
úgy öt perc alatt töltődnek be. Fél perc elteltével  
engem lelőnek, és következik újra a hosszú vára-  
kozás. Nehéz lesz ez így, gondoltam, hanyagoljuk  
hát egyelőre az akciót, nézzük inkább, kik készítik  
a játékot. Drago Entertainment a társaság neve,

szép arany sárkányfej a logójuk. Pár perc keres-  
gélés; megtudom, hogy eddig az 1999-es *Hell  
Copter*-t köszönhetjük nekik. Tovább kutatok,  
kiderül, hogy lengyelek a srácok, egyébként nem  
lehet tudni róluk semmit. Még honlapjuk sincs,  
ajaj. Viszont vannak egyéb, játékokkal foglalkozó  
lengyel sajtók, rajtuk pedig e-mail címek. A címek  
mögött segítőkész emberek, az egész lánc végén  
pedig egy, a neve elhallgatását kérő szimpatikus  
programozó. Az illető a Cold Zero motorjának logi-  
kájáért, a hálózati támogatásért és a DirectX-ért  
felel.

Hétvége, éjjel 1 óra, ICQ-n csevegünk. A lengyel  
srác fáradt, ötven órája nem aludt. Megfeszített  
munka folyik odaát Krakkóban, november 22-én  
a játék német verziójának már piacon kell lennie.  
Hamar rákérdezek az aggasztóan hosszú töltési  
időre. Megnyugtató, pont ez náluk az aktuális téma,  
a gyors visszatöltés megoldásán fáradoznak. Csak  
hát időbe telik, míg az óriási pályák a memóriába  
kerülnek.

Izometrikus szögből követett, külső nézetű 3D  
programról lévén szó, adódik számomra a kérdés:  
összemérhető-e a Cold Zero például a népszerű  
Commandos sorozattal? Szerinte mindenképpen,  
elsősorban látvány és akció tekintetében, amit  
úgy értelmezek, hogy annyira azért mégsem. Gon-  
dolkodni itt is kell, de kevesebb idő jut rá a harcok  
miatt. Logikai feladványok  
vonatkozásában inkább a  
Fallout Tactics-et és a Tomb  
Raider sorozatot említi. Az  
irányítás is nagyrészt az  
FT-t idézi. A lengyel fejlesztő  
állításai szerint a játék olyan  
különleges taktika / akció /  
kaland mixtura lesz, amelyet  
még nem pipáltunk. Mindemel-  
lett karakterünk képességei  
RPG-szerűen fejlődnek majd.  
Úgyszint egyedülállónak ígéri  
a teljesen véletlenszerű AI-t, a  
kiszámíthatatlanul viselkedő  
ellenfeleket. Én rögvess anar-  
chiát emlegetek, mire Ő egy  
dupla smile-t követően jelzi,



hogy az nekik csak jól jön. Majd komolyra fordítva  
a szót hozzáfűzi, a botok nem járják be ugyanazt  
az utat kétszer, de a játékost akár egész pályán  
keresztül is üldözik, némelyek fedezékbe vonulnak,  
többféleeképpen reagálnak, ha hullára lelnék stb.  
Többjátékos módra terelődik a szó. Az én verzióm-  
ban még nincs, a véglegesben viszont valószínűleg  
lesz. A programozó büszkén és részletesen beszél  
a várható eredményről, sokat dolgozik rajta, érez-  
hetően szereti a témát. Összefoglalva, Internet és  
LAN alapú játékot terveznek, különböző feladatok-  
kal. A játékosok két humán csapat valamelyikéhez  
(A és B) csatlakozhatnak, ezekre egy NPC alakulat  
fog vadászni. Talán lesz hivatalos, a rendelkezésre  
álló szerverek listáját összegyűjtő szerver is.  
Kérdezősködöm a Drago-ról. Sajnos a cég főnöke  
távol van, engedélye nélkül pedig elvileg nem  
juthat ki semmi információ. Az eddigi egy játékukat  
követő közel négy éves kihagyás okait próbálom  
megtudni. Mint kiderül, belső problémáik voltak.  
A Hell Copter után eredetileg egy CyberWar nevű  
játékba fogtak bele, ami később Activation-re  
váltott, majd a kiadó utasítására lett belőle Cold  
Zero. Ezt tizenhét fejlesztik, teljes erőbedobás-  
sal. Időhiány miatt még egy honlap elkészítésére  
sem futja. A jövőt illetően természetesen nem  
kapok kielégítő választ, barátom egy gondosan  
titkolt „nagy terv” homályába burkolódik. Majd  
udvariasan elköszön, mert már a monitort sem  
látja a fáradtságtól.

Korányi Teodor





Elpendő a Sötét Varázslatok Kivédésére.

Génózság a Titkok Kamrájából.

Varázspálca Ollivander-től.

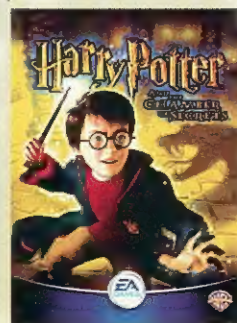
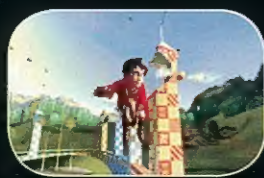
A bátorság Teled.



[www.harrypotter.ea.com](http://www.harrypotter.ea.com)  
[www.harrypotter.com](http://www.harrypotter.com)

MEGJELENÉS: 2002. NOVEMBER KÖZÉPE  
MEGRENDELHETŐ AZ ELECTRONIC ARTS KIZÁRÓLAGOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJÁNÁL, AZ  
ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.-Nél.  
1077 BUDAPEST, WESSELENYI U. 25 | TEL: (0) 478 0910 | FAX: (0) 478 0914 | [WWW.ECOBIT.INFO](http://WWW.ECOBIT.INFO) | [SALES@ECOBIT.HU](mailto:SALES@ECOBIT.HU)

Nekivágsz a Titkok Kamrájának Harry Potter™ szerepében?



PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR



Challenge Everything™

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © JKR.

WBIE LOGO: TM & © Warner Bros.

Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.

All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance and the Seal of Quality icons are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. "PlayStation", PlayStation logos and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



# ARX FATALIS

Kiadó: JoWood Productions

Fejlesztő: Arkane Studios

Eredet: Franciaország

Formátum: PC

Megjelenés: elméletileg megjelent (nov. 8)

Web: [www.arxfatalis-online.com](http://www.arxfatalis-online.com)



melléktulajdonságait erősíthetjük, gyengíthetjük. Nem, kasztokat - legalábbis direkt módon, - nem választunk, a mágját, mint olyat mindenféleképpen használni tudjuk - értéktől függő eredményességgel, - éppúgy, mint pusztá erőnk. A két dolgot kikerülni lehetetlenség; verekedni, varázsolni egyaránt szükséges. Ellenfeleinket (akik először még különböző méretű goblinok és rágcslók, pókok) ütni célszerű, s hogy ezt megtehessek, sokszor azt is jó tudnunk, hogy a kezünk nem ér földig, következésképp le kell guggolnunk, mert nem kapunk shotgun-t. Hogyan? - hőköl vissza a derék szerepjátszó. Igen, a játék fejlesztői arra a legbüszkébbek, hogy egyfajta FPS-t faragtak a kalandból, és hogy ez a csillogó motor milyen szép és élethű látványt képes produkálni, melyek segítségével a játékos majdan könnyen beleélheti magát a szerepébe. Megjegyzem, nem ez az első ilyen próbálkozás. Mennyire sikerült az elgondolást kódhalmazzá varázsolni? Nos, grafikailag az engine tényleg szép dolgokat produkál, mind a statikus helyszínt, mind a dinamikus tárgyak élethűnek tűnnek, sőt, még a



a játszhatóság rovására! Ahogy elnézem, sikerült kifütylőgönm magamat. A mágiarendszer elég érdekes, lévén egérmozdulatokkal kell(ene) rúnákat levegőbe vésnünk. A feladat bonyolult, de nem lehetetlen, az egyszerűbb képeket bárki képes lerajzolni, a bonyolultabbaknál viszont már elkél a kézügyesség, no meg a megfelelő egér. Arra azonban ne számítson senki, hogy amíg ő próbálkozik a villámvarázssal, addig az ellenfelek cigi-szünetet tartanak. Nem, ők támadnak, rendületlenül, más szóval nem nagyon érdemes az ákombákomokat a szöges bunkó elé helyezni, mert abból hasznunk nem származik. Aprópó, ellenfelek, aprópó mesterséges intelligencia! Mert az is van ám. A galád egyedek amellet, hogy harc közben ide-oda lendülnek, előnyös támadási pozíciót keresve másra is képesek. Előfordult, hogy egy goblinon látszott, ahogyan hezitál, majd elszaladt erősítésért! Ez nyörő húzás volt, de egy bizonyos pont után már nem üldöztek, mintha kikerültem volna a látószögükből. Érdekes, emellett elgondolkodtat, hogy egy pozitív élményre már-már szabályszerűen húzódik a negatív.

Az FPS megvalósítás minden téren rányomta bélyegét a programra. Alaphelyzetben még tűrhető az irányítás, de amikor már elővesszük a tárgylistát, sokkal nehezebb mozognunk, meg tekintgetnünk a négy égtáj felé. Egész egyszerűen lassú, és az akció persze eközben sem áll le; érdemes tehát jól meggondolnunk, mikor matatunk a táskában. Ugyanez érvényes karakterünk nagy könyvére, ahol statisztikáinkat csinosíthatjuk fejlődési szint lépésekor, varázslatainkat szimbolizáló köveinket rendezgethetjük, hevenyészett térképet és rendkívül fontos információkat bámulhatunk.

Azt gondolom, hogy az Arkane Studios debütáló játéka a vártakkal ellentétben sokkal inkább FPS, mint szerepjáték. Leginkább a *Heretic-sorozat*ra emlékeztet, és bár apróbb logikai feladatok előfordulnak (keresd meg a kötelet, amit tekerj a kerekre, hogy működjön a lift), ezek eléggé egyszerűek. Lehetett volna ebből az alapötletből többet is kihozni (megemlítendő a *Lands of Lore 2-t*, ahol jóval nagyobb egyensúly mutatkozott ezen a téren). Mindazonáltal, már több napja keringek a kazamaták rendszerében, de még mindig nem jutottam ki a szabad levegőre. Sikerül-e valaha?

Csák Gergely

A cím már ismerős lehet az Olvasó számára, hiszen a **KByte** immáron harmadszor ír róla - az első előzetesünk jelen idő szerint pontosan egy éve jelent meg. Nem véletlen ez a nagy felhajtás - a játék az ígéretek szerint minden eddigi próbálkozást felül szeretne múlni. Az eddigi jelek mind azt mutatják, ez nem is hiábavaló remény.

A végleges verzióhoz közeli tesztpéldány elméletileg majdnem egyező a végleges verzióval, sok változtatás tehát már nem nagyon fog bekövetkezni a programban. A történetről ezért most csak dióhéjban értekezünk, engedelmetekkel. Adott egy bolygó, melynek földjén a fantasy műfaj összes létező eleme - úgymint egzotikus fajok, működőképes mágia - megtalálható, s úgy hívják: Arx. A bonyodalom nem marad el, a kvázi-békét egy különös esemény zavarja meg, nevezetesen a planéta napja fogja magát, és köszönés nélkül távozik. Ennek következtében a népek a föld felszíne alá szorulnak, ott tengetik dolgos hétköznapijaikat folytonos csatározással, intrikákkal és hasonlókkal. Rövid időn belül feltűnik azonban egy új, titokzatos faj (Yslid), sorra gyilkolva az eddigieket, valamint egy titokzatos démonúr, aki tudja a megoldást a kóros fényhiányra, persze valami másért cserébe. Az intro egy kápolnaszerű építmény kisalakulatos Yslid megszállásáról szól, minekután karakterünket láthatjuk, amint megkezdí börtönbéli kalandjait.

Nos. Karakterünket pontokból építhetjük fel, fő- és

barátságos és ellenséges NPC-k (utóbbiak nagyobb számban fordulnak elő, és jóval kevésbé változatosak) kialakítása is mesteri. A problémáim viszont nem ilyen jellegűek. A pályatervezésre nem sok figyelmet fordíthattak, mert úgy tapasztaltam, hogy dacára a térképek használatának, igen könnyű eltévedni, csak ide-oda böklátszni a tárnákban, minden helyszín szinte megszólalásig hasonlít a másikra, a kivezető utat pedig nehezen lehet megtalálni. Talán leírva nem annyira fontos momentum, de rendesen klausztrofóbia tört rám, amikor egy alkalommal ötödször is ugyanabba a terembe jutottam vissza, ahonnan elindultam. A játék szerencsére segítségemre sietett, mert egy bizonyos ponton, csak úgy kilépett. Más sem hiányzott, mint hogy a kód is instabil legyen. Ne jedsztek meg, a második patch (1.14) már javította ezt a hibát, de akkor sem értem, miért következhetett be. Mindegy, a játékot tehát erősen javítgatni kell, mielőtt világmegeváltó kalandra indulnánk (azért vegyük jegyzőkönyvbe, hogy a tesztészt kiverte a hideg, hogy már a program elején ilyesmivel találkozott, és az "egy pályáról írjak én előzetest" effektus lépett minden más gondolata előterébe). Másik problémaként említhető, hogy az *Arx Fatalis* nagyon sötét, egy fáklyát például hosszas rohangálás árán sem tudtam megtalálni, s a grafikai beállítások megreformálása árán jutottam egy játszható világosságú, de a legkevésbé sem izléses képi világhoz. Én elhiszem, hogy odakint és odabent egyaránt dül az egyetemes sötétség, de kérem, ez ne menjen már



# PLATOON



Az Imperium  
Galactica I-II.  
alkotóinak legújabb,  
teljesen magyar nyelvű,  
**november 20-an**  
megjelenő játéka.

## RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

- Minimum:** Windows 98, Pentium III, 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)
- Ajánlott:** Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya

DIGITAL  
REALITY

Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.

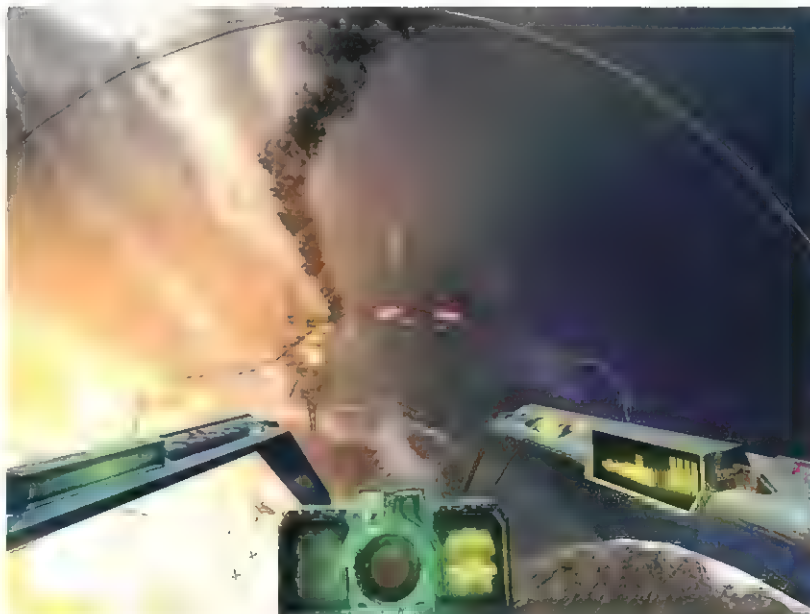
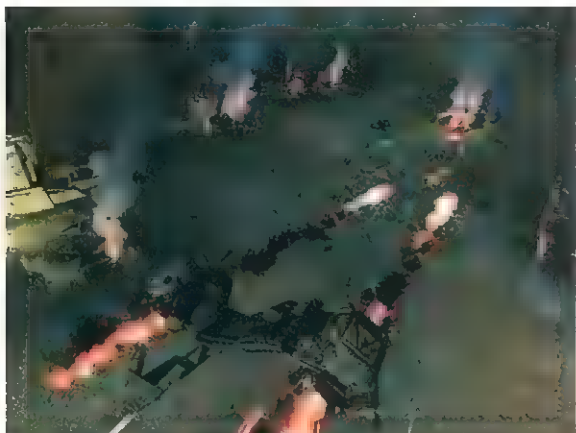
1139 Budapest, Rőppentyű u. 55.

[www.digitalreality.hu](http://www.digitalreality.hu)



© 2002 Digital Reality Kft. A Digital Reality név és logója a Digital Reality tulajdonát képezi. Minden más logo vagy márkaneve a megfelelő cégek tulajdonát képezi. Minden jog fenntartva.  
A Platoon Interaktív Játék (bizonyos audiovizuális alkotórészek) © 2002 Orion Pictures Corporation PLATOON TM & © 1986 Orion Pictures Corporation. Minden jog fenntartva.





Nektek is hiányoznak a jófajta űrhajós-helikopteres-harcirepülés lövöldözős játékok? Mert nekünk nagyon! A műfaj soha nem volt túl népszerű pécén, de azért az olyan klasszikusok, mint a *Terminal Velocity* még mindig élénken élnek az emlékezetünkben – sajna a 3DRealmsnek esze ágában sincs folytatni a játékot, pedig az ezer éve húzódó *Duke4Ever* mellett igazán összedobhatunk volna egy klassz kis második részt. Annyi baj legyen, itt van nekünk a *Yager*, ezzel talán majd kiélhetjük a nagypályás rombolási ösztöneinket. Nem hiába példálóztam háromdébirodalmék ma már klasszikusnak számító shooterével: a *Yager* nem más, mint a *Terminal Velocity*, csak éppen mai grafikai köntösben és egy erős alapsztorival felturbózza. Hősünk neve Magnus Tide; a fiatal ember a huszonegyedik század (jesszus, az a mostani évszázad – két éve nem tudom megszokni) végének kaotikus, mindenféle megakorporációk uralta világában (William Gibson csókoltatja a fejlesztőket az „eredeti” ötletért) tengeti az életét, mint pénzért bármire kapható pilóta. A századvég kíméletlen szabadversenyének aktuális bukó-vesztője, a Proteus Korporáció dönt úgy, hogy elég volt a titokzatos mód felrobbant gyáregységekből, az eltűnt szállítmányokból és a cég érdekeltégei elleni állandó kalóztámadásokból – felbérlik hát hősünk jól, hogy járjon már a végére a kellemetlen eseményeknek. Tide koma bevállalja a feladatot, felpattan a repülő harci szekere nyergébe, és nekiáll a konkurencia radikális felszámolásának. Ha hihetünk a fejlesztőknek (és miért

is ne tennék ilyet), akkor a történet innen durván csavarodni kezd, sötét titkok és összeskűvések lepleződnek le, és persze rengetegen meghalnak meg felrobbannak. A *Yagerben* meglovagolható repülő szerkezetek száma igen széles, több mint húszféle harci járművet irányítva irthatjuk majd az ellent. A röpcsik ráadásul kétféle módon üzemelnek: alapértelmezésben vadászgép mintájára a levegőben nyomulhatunk velünk, de szükség esetén bekapcsolhatjuk a hover-módot is – ilyenkor gépünk leereszkedik a földközébe, és helikopter-tank hibridként viselkedik, azaz a *Comanche-szériában* megszokott módon bujkálhatunk, oldalazhatunk vele a tereptárgyak között. A hover-mód nem csak szimpla plusz: a gép másféle irányítása itt sokkal taktikusabb megközelítésre és lopakodó harci stratégiák alkalmazására is módot ad majd. Lesznek olyan szerentyűk is, melyeket nem mi irányítunk, hanem a bősze nagy masinák egy ágyúját uralva pörkölhethetünk oda a gonosz ellenfeleknek. A játék nyolc, nagy kiterjedésű zónában játszódik, melyek kinézetükben és terepviszonyaiban is erősen különböznek egymástól – a Proteus Bázis környékének fás-füves szigetvilágából hamarosan átkerülünk a rivális DST Korporáció uralta fagyos-jeges hegyvidékre, de a Kalóz Fjordok zegzugos kanyonjait is meglátogathatjuk majd. A pályákat elnézegetve rögtön megleltük a (leendő) kedvenc lokációinkat: a végtelenségig lepusztult, poszt-apokaliptikus nyomokat magán viselő Oroszországról van szó, ahol hatalmas, acél-vasbeton gyártelepek romjai között kergetőzhetünk az ellenséges pilótákkal. A *Yager* csatái nem korlátozódnak a két-három szereplős összecsapásokra. Az esetek többségében kiterjedt csatákban vehetünk

részt, ahol tucatnyi ellenfél vadászik ránk és a velünk együttműködő wingmanjeinkre. Aprópó, wingmanek: a *Yager* tán leghangulatósabb eleme (a grafikáján kívül) a rádióbeszélgetés, a mellénk rendelt pilóták ugyanis folyamatosan dumálnak – ezek a beszélgetések ráadásul nem előre meghatározott sorrendben zajlanak le, hanem a szituációtól függő beszélőszókat hallhatunk. Vizuális téren is nagyon ott van a játék: az első pár képet és videót végignévezve kapásból a tárcának felé nyúlunk – ennek a látványnak gyaníthatóan komoly ára lesz, a *Doom III* okán eszközlendő hardware-upgrade ide is el fog kélni. A tervezett Xbox verzióval ellentétben a pécés változatban lesz multiplayer is – a fejlesztő bácsik (akik egyébként szintén *Yager* névre hallgatnak) nagyon titokzatoskodnak még ezen a téren, és a Jóistennek sem voltak hajlandók elárulni, hogy a kötelező free4all hentelesén kívül milyen módusokkal szolgálnak majd nekünk. A *Yager* első, sőt második blikkre is kellemes anyagnak tűnik – várjuk szeretettel, némi pörgős lövöldözésre mindig kaphatóak vagyunk...

Somosi László





# MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Kiadó Electronic Arts

Fejlesztő Warthog Entertainment

Eredet: Egyesült Királyság

Formátum: PC, GameCube, PlayStation 2, Xbox

Megjelenés: 2002. november 1.

Web: [www.huntthetdown.com](http://www.huntthetdown.com)



parancsnoka most mégis börtönben ül. Hogy kinek állhatott útjában, máig nem tudja. Bajtársait hidegvérrel lemészárolták, őt pedig már évek hosszú sora óta tartják fogva. Bosszúszomj által túlfűtött vágyálmában szinte már semmi más, csak a közeli szabadulás, valamint a felelősök felkutatása és méltóképp való megbüntetése szerepel. Nem is sejtí viszont, hogy tervét mennyi ádáz politikai és gazdasági cselszöves keresztütből kell majd véghezvinnie.

Amint az látható, nem kisebb feladat vár a vállalkozó kedvű játékosra, minthogy Griffin bőrébe bújva érdekelte a valószínűsíthetően magas, kormányzati szintre vezető szálak ellenében érvényesítse. A legváltozatosabb küldetések végrehajtása során ezért nem kizárólag gyorsaságra, ügyességre vagy állóképességre, hanem esetenként bizony – a lövöldökre általánosságban nem jellemző – szürkeállományunkat fokozottan igénybe vevő problémamegoldó képességünkre is szükségünk lesz majd. Alapvetően persze „csak” egy FPS-el találjuk magunkat szemben, de jelenlegi állás szerint nagyon úgy néz ki, hogy az érdekfeszítőbb fajtából: ugyanis a játékmenet a tervek szerint minden észrevehető átmenet nélkül fogja keresztetni a nem csak földön, hanem levegőben és az űrben is játszódó harcokat a felderítő, nyomozó jellegű kalandos fejtörőkkel. Nem véletlenül vállalta fel egyébként a terjesztést az Electronic Arts – a potenciális sikervárományos program több szempontból is nem várt meglepetésekkel szolgálhat a gyanútlan játékosok számára. A missziók végrehajtása során a közlekedésre hatféle űrhajó áll majd rendelkezésünkre, melyek közül több vadászgép is idegen technológiát képvisel, de akad közöttük emberi fejlesztésű, gigantikus méretű hordozó is. Ezen nem mindennapi közlekedési eszközök összesen tizenegyféle fegyverrel szerelhetők fel; amennyiben viszont csak az egyéb használható kézfegyverek számát vesszük figye-

lembe, úgy meg kell állapítanunk, hogy nem leszünk háttértámogatás híján: tíz különbözőféle fegyverrel irhatjuk majd megállás nélkül életünkre törő ellenségeinket, amelyekből akad majd bőszegesen.

Apropó ellenségek. Az emberi, és az idegen Jaldari és Velleakan fajokba sorolható ellenlbasaink fejlett mesterséges intelligenciájának kidolgozásán kívül fizikai mivoltuk lemodellezésére is nagy hangsúlyt fektetnek a fejlesztők. A lények csontvázakra épített mozgásának kiegészítését egy „Rag Doll” (Rongybábu) elnevezésű mozgáskoordinációs rendszer fogja képezni, amely biztosítja, hogy leendő áldozataink a találatkor a lehető legélethűbben viselkedjenek: a falba csapódás vagy éppen összecsapódás várhatóan minden eddigi próbálkozást felül fog múlni. A grafikus felület lelke a saját fejlesztésű Tusk motor lesz, melynek remélhetően gyengébb teljesítményű gépeken sem fog gondot okozni a bolygókon, űrbázisokon vagy űrhajókon található üzemek, idegen tenyésztő bázisok (!), vagy éppen templomok effektusokban gazdag, aprólékos megjelenítése.

Ha prognózisom nem csal, akkor egy szépen kidolgozott, izgalmas és változatos lövöldözős játékot fogunk tisztelni a *Bounty Hunter*ben.

Domján László



Fanatikus Carpenter rajongóként másról nem, csak elfoglaltságomról tennék tanúbizonyságot, ha a múlt havi számban tesztelt „*Dolgot*” – a Vivendi Universal divíziójának, a Black Label Gamesnek nevével fémjelzett első játékot – az egekig magasztalnám, hiszen a program sikerülhetett volna nagyságrendekkel jobban is. Ennek ellenére kíváncsok nekik, hogy ez legyen a leggyengébb eresztesük: a minőségi színvonalat szimbolizáló képzeletbeli léci ilyen történő magasra emelésével ugyanis csak mi, játékosok járnánk jól. A Manchesteri illetőségű fejlesztő Warthog Entertainment (*StarLancer* konverzió, *Star Trek - Invasion*) az előrejelzések szerint mindent megtesz ezen kívánságom maradéktalan teljesítése érdekében, a jelen előzetesben görcső alá vett, és a „Fekete Címkéhez” (konzol verzió) valamint az Electronic Arts-hoz (PC verzió) leigazolt, tavaszra beígért új First Person Shooter ürügyén.

A kiszívárgatott információk szerint az erősen történetközpontú játék a jelenkortól párszáz évre repít majd előre az időben. Ebben a korban már gyors ütemben folyik Univerzumunk határainak tágítása. Emberi és értelmes idegen fajok egymással kölcsönös szimbiózisban élnek, ezerszám létesülnek kereskedő kolóniák – mi más, mint haszonszerzés céljából. A féktelenül burjánzó, profitorientált kereskedelem magával vonja az űrkalózok tevékenységének hirtelen megerősödését, ezáltal egyes gyarmatokon tarthatatlan, háborús állapotokat előidézve. Mace Griffin, egy esetleges komolyabb konfliktus kirobbanásának megakadályozása érdekében létrehozott kormányközeli elit osztag



# PRAETORIANS

Kiadó: Eidos Interactive

Fejlesztő: Pyro Studios

Eredet: Spanyolország

Formátum: PC

Megjelenés: 2003. február

Web [www.praetoriansgame.com](http://www.praetoriansgame.com)



**Ü**dvözlég, kedves halandó! Látom, a római korok csatáit szeretnéd átélni, sőt, mi több: irányítani. Ha nem, akkor is ezt fogod tenni. A Pyro Studios (valami *Commandos* sorozat rémlík) ugyanis egy ilyen játékot óhajt a nagyérdemű elé szórni mennyei bőségszarujából. Hogy vajon jól teszi-e? Attól tartok, hamarosan ezt is megtapasztaljuk. A *Praetorians* tehát az ókori római éraba kalauzol el minket, pontosabban az első Triumvirátus idejébe, mikor is Julius Caesar világhódító hadjáratokat foganatosított Európa stratégiaiilag legfontosabb területein, de még Egyiptom homokdűnéit sem kímélte. „A *Praetorians* egy epikus, 3D-s, csapatorientált stratégiai játék”, állítja a hivatalos értesítés. Te, kedves játékos, egy hadvezér szerepét alakítod, aki a forró Egyiptomba, a jeges Galliába, majd pedig egyenesen a Római Birodalom közepébe transzportálódik lova által, s mindezen helyeken irányítja alattvaló katonáit. Küldetéseink során ellenséges egységek ezreivel találjuk szembe magunkat, akiket fondorlatos módon kell jobblétre szenderíteni. Minden katona és egység külön szabályozott képességekkel rendelkezik - mindenki különbözik, mindenki egyedi. Legalábbis pár darab számadatban. A szükséges plusz: természetesen nemcsak a rómaiakat vonhatjuk irányításunk alá, de a gallokat és az egyiptomiakat is.

A képeken jól látszik, hogy a program teljes mértékben három dimenziót mutat, mind mozgó egységek, mind tereptárgyak esetén. Remélhetőleg azért a fejlesztők nem esnek át a paci túlsó oldalára, nem egy program hátulütői a térbeliség okozta irányítási bonyodalmak. Szépnek szép, de

mennyire átlátható? A Pyro egyik nyilatkozatában megemlíti, hogy a kamera mozgatóját nagymértékben korlátozták, ami egy biztató jel, reméljük a legjobbakat.

A fejlesztők ígérete szerint a játék veterán stratégáknakékezdőknek egyaránt megfelelő nehézségű lesz. Ezt arra alapozzák, hogy a játékos különböző taktikai mozzanatokkal is megismerhet egy adott csatát. A programban hűsznál is több küldetés lesz, melynek során a harcmódorukban eltérő népeket mind irányíthatjuk, persze a kor követelményeinek megfelelően különböző stratégiai megfontolásokkal. A rómaiak az eszközre és erejükre egyaránt építenek, a gallok kitűnően kihasználják a terep adottságait és hihetetlenül szívósak, az egyiptomiak pedig egyszerűen csak okosak. Nagyon okosak.

A *Praetorians* mindazonáltal elsősorban a harcra koncentrál, kevésbé a létesítmények fejlesztésére, tudományok fejlesztésére. Az elemi dolgokkal, mint amilyen a megfelelő élelmiszer-ellátás tehát nem sokat kell törődnünk, elvégre hadvezért alakítunk, legyünk ehhez méltók. A pályák kezdetén meghatározott számú katonát kapunk kézhez, de most nem kell azért aggódnunk, hogy netalán egyikük elhalálozik. Mert sokan meghalnak egy csatában, ez szükségszerű. Az egységek típusai és ezen típusok száma kielégítő: vannak egyszerű gyalogos katonáink, de kapunk lándzsával felszerelteteket, íjászokat, nehézyalogságot, lovas egységeket. Minden egyes egységnek vannak különleges támadásai, amelyek jórészt nagyobb sebeznek, de tovább tart kivitelezni őket. A gyalogság kötelékében



tevékenykedők épületeket, szerkezeteket tudnak javítani, működtetni.

A terep amellelt, hogy rendkívül látványos, domborzattal bír, és ez utóbbi jelentősen befolyásolja a látótér nagyságát. Ezeket az adottságokat pedig a mesterséges intelligencia szépen ki is használja, megválasztva az éppen megfelelő taktikát. Tulajdonképpen a csatákban az alapfelállás a leghangsúlyosabb, igyekeznünk kell jól megfontolni a csapataink átrendezését - mit, mikor, miért, hova. És ez még nem minden, a katonák képesek felhasználni a tereptárgyak nyújtotta előnyöket: fedezéket keresnek, ahova elbújhatnak, esetleg lesből támadhatnak.

Személy szerint az eddig elhangzottak és a kiadott képek alapján egy átlagos programot várok, nem többet. De nem szabad megelégednünk arról, hogy kikkel van dolgunk; akik képesek *Commandos*-szintű dolgokat produkálni, nem képzetlen amatőrök. Egyszóval, a remény hal meg utoljára - a remény, mely szerint a *Praetorians*-szal mégiscsak kellemes órácskát fogunk eltölteni.

Csák Gergely



# NEOCRON

Kiadó CDV Software Entertainment

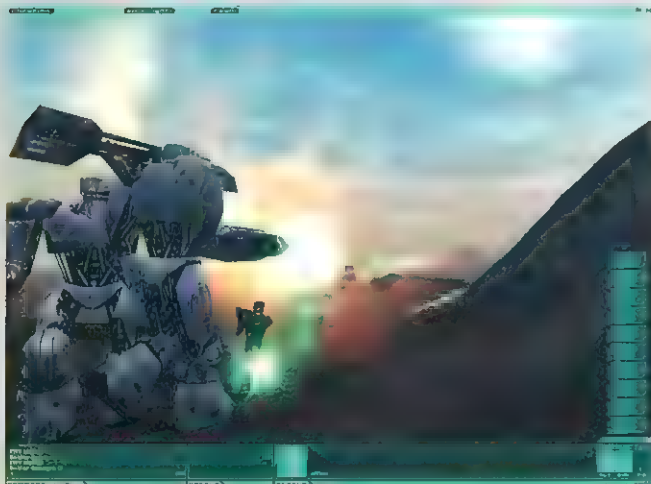
Fejlesztő: Reaktor.com

Eredet: Németország

Formátum: PC

Megjelenés: Megjelent

Web: [www.neocron.com](http://www.neocron.com)



Saját karakterünket implantátumokkal rakhatjuk tele, ezzel különleges feladatok ellátására tehetjük képessé, de akár meglévő értékeinket is növelhetjük. Karrier-lehetőségeink elég széles keretek között mozognak, gyakorlatilag azt tehetünk, amihez kedvünk van, persze bizonyos szabályok betartása mellett. A várost, akárcsak napjaink metropoliszait, kerületekre osztották. Míg Via Rosso a gazdagok negyede, s a bűnözési ráta elhanyagolható mértékű, Pepper Park az arany középutat testesíti meg nyüzsgő, kicsit ördögi forgatagával; Wasteland

Hogy mit takar a név? Természetesen egy MMORPG-t, amely minden eddiginél elbűvölőbb, magával ragadóbb lesz, ugyanakkor éles kontrasztként a helyszín és az időpont sötét időkbe vezet: huszonnyolcadik század, cyberpunk stílus. Az addig eltelt történelmet három szakaszra bontották, és mi tagadás, igen vaskos „köteteket” nyomtak a halandó kezébe. Nagy vonalakban a következő dolgok fognak velünk megtörténni (az eredményt tekintve talán jobb lenne, ha mégsem történnének). Az emberiség megpróbálja meghódítani a Marsot egy különleges fémfajta reményében. Mindeközben Ázsia országai között hatalmi harc kezdődik, Japán és Kína a két szembenálló fél, akiket globálisan támogatók vesznek körül (előbbi az Egyesült Államok, utóbbit az arab országok támogatják). Ezekből következően nem kell túl sokáig várni a konfliktushelyzetek bekövetkeztéig: Kína elfoglalja Ausztráliát, később ugyancsak ürterveket szövöget, és új technikán alapuló járművével ezeket kíván egy ismeretlen helyre telepíteni. A hajó eltűnik, majd csak roncsait találják, s ez háborúhoz vezet, amelynek következtében a Földi emberiség túlnyomó része elpusztul. A túlélők, természeti csapásoktól sújtva, gyakorlatilag a fémkorszakra jellemző körülmények között élnek. Pedig csak pár óráig tartott a harmadik világhégés. Törzsek alakulnak, vándorolnak, egyikük Jerikó falainál telepedik meg, és megépítik Neocron városát, év szerint 2533-ban. Más törzsek pedig megtalálták azt

a tudásgyűjteményt, amit századokkal azelőtt készítettek, s melynek neve Ceres. Ők azt tervezték, régi-új tudásukkal meghódíthatják Neocron-t. A hatalomátvétel sikerül is, mialatt a hátrahagyott törzsi csapatok megkezdik felépíteni új városukat, York Dómját. A két város később teljesen elszigetelődik egymástól. Annak rendje, s módja szerint összevesznek, véres csatákat terveznek a Ceres birtoklásáért; aztán beindul a hadi gépezet, a harcok azonban hosszúra nyúlnak. Túlságosan hosszúra. York elfoglalása sikerült, a Ceres adatai nyilvánossá váltak, Neocron és York között viszont nukleáris veszélyövezet alakult ki a háborúskodás miatt (ezt hívták Wasteland-nek). A városban különös hatalmi rend alakult ki, felfedezték, hogy létesült egy keleti város is, ahová kicsit nehézkes a sugárzás miatt eljutni, valamint tudomásuk volt a mars-kolóniáról, de a kapcsolatfelvétel részükről nem volt sürgős. Később kiderítik, hogy a kolónia kipusztult, de a keleti űrhajó időközben meghódított egy újabb bolygót (Irata III). A kapcsolatfelvétel megindul, százezrek vállalkoznak a nagy útra, s egy szebb, tisztább bolygóval lesznek gazdagabbak. Eközben Neocron városában diktatúra kezdődik, a bűnözés egyre nagyobb, más szóval: minden jövődöbéli lakost „szívélyesen” fogadnak. A játék jelentős mértékben hasonlít – már ami az ígéreteket illeti, – MMORPG társaihoz. Teljesen élethű, működő világ (na jó, egyelőre csak város), interakciók számoiatlan lehetőségei, harc a hatalomért, túlélésért és egyéb bohóságok.

pedig már kifejezetten veszélyes környék, ahol minden pillanatban elérhet a halál. Vérbeli cyberpunk életérzés nem létezhethet mamutcégek nélkül, Neocronban is találunk jó néhányat. Természetes, hogy ezek a nagyvállalatok kemény harcokat vívnak egymással, nem törődve a veszteséglistával, csak egyre nagyobb befolyást, hatalmat szerezhesenek akár egyenes, akár illegális úton, egyre megy. Számuk miatt nem sorolnám fel őket, aki érdeklődik, megtalálja őket. A játékok saját szemszögből vezéreljük, mintha valóban a városban élnénk mindennapjainkat, dolgoznánk, pihennénk, szórakoznánk. Ehhez egy érdekes harcrendszert terveztek a fejlesztők, amely nagyban hasonlít az FPS-ekre, és mégsem. Az egészhez természetesen RPG-elemet adagoltak, így téve egyedivé a kalandot. Személy szerint hiszem, ha látom hasonló dolgokból már egyaránt kisült jó és rossz. A grafika a képeket nézve kifejezetten szép és igényes, kíváncsi vagyok, hogy aztán elég változatos lesz-e. Na de hagyjam a kérdéseket, figyelemfelkeltőnek ennyi elegendő, a többit az ígérek szerint még az idén megtapasztaljuk. Addig is, ihletadóknak javaslom Gibson-regények sűrű forgatását, CP2020 szabálykönyvek lapozgatását – vagy a Neocron weboldal szórás látogatását.

Csak Gergely



# STAR WARS GALAXIES

## AN EMPIRE DIVIDED

Kiadó: LucasArts

Fejlesztő: Verant Interactive

Eredet: Egyesült Államok

Formátum PC, PS2, Xbox

Megjelenés: 2002. november

Web: [www.lucasarts.com/products/galaxies/default.htm](http://www.lucasarts.com/products/galaxies/default.htm)



A multiplayer univerzumok megszületésének korát éljük. Az idei E3-on nem volt olyan, magára valamit is adó nevesebb kiadó, aki ne jelentett volna be legalább egy, éppen fejlesztés alatt álló masszív multiplayer projektet, vagy a jelenleg futó játékaiknak kiegészítőjét / folytatását. Az MMORPG-k örökre megváltoztatták a többjátékos játékelményt; aki egyszer belekóstolt az *Ultima Online* vagy az *EverQuest* által nyújtott bőséges élvezetekbe, az utána nagyon nehezen szabadult - és miért is szabadult volna - a digitális álomvilág-októl. A LucasArts (az utóbbi években hozott döntéseik legjobbjaként) szintén a multiplayer világok felé kezdett kacsingatni, és elhatározták, hogy itt az ideje egy online *Star Wars* univerzum beüzemelésének. A fejlesztőként kiszemelt Verant Interactive a szakma nagygúyú közé tartozik: olyan címekkel bizonyítottak már, mint a fentebb is emlegetett *EverQuest* (és számos kiegészítője), a szintén általuk fejlesztett *EQ2*, vagy a most készülő *Planetside*. Az új gyermek neve pedig: *Star Wars Galaxies - An Empire Divided*.

### SZÉTSZABDALT BIRODALOM

A *Star Wars Galaxies*-t sokan, sokféleképpen jellemezték már: mi most megpróbálkozunk egy

párszavas definícióval - a *Galaxies* minden SW rajongó megvalósult álma. Közel húsz éve, a (most már) klasszikus trilógiát bámulva el sem tudtuk volna képzelni, hogy eljön az idő, amikor szabadon eresztenek minket a messzi-messzi Galaxisban, hogy azt tegyük, úgy viselkedjünk, oda repüljünk, és olyan célokért harcoljunk, ahogy, ahová és amiért csak akarunk. A játék a Klasszikus Érában játszódik, valahol az első Halálcisillag felrobbantása és a yavini csata közti időszakban - a fejlesztők azért döntöttek e mellett az időszelet mellett, mert ekkor találkozhatunk a legtöbb ismert szereplővel, és az eddig megismert SW-történelem legizgalmasabb történései is ebben az időintervallumban zajlanak. A dolgok jelenlegi állása szerint kilenc bolygót járhatunk majd be (Corellia, Dathomir, Endor, Lok, Naboo, Rori, Talus, Tatooine, Yavin 4) ezek mindegyike nagyjából tizenhat (valódi) négyzetkilométer felfedezendő területet jelent. Űrutazás természetesen van, a valós játékban a bolygóról-bolygóra való közlekedés 4-5 percet vesz majd igénybe. A *Galaxies* grafikailag abszolút a topon van; soha, sehol nem láthattunk még ilyen részletesen kidolgozott helyszíneket és szereplőket egy MMORPG-ben. A karakterek mozgása motion capture-őt, foglalkozástól függően tudnak például

énekelni, táncolni, sőt, bizonyos hangszereken játszani is. Milyen foglalkozások vannak? A lehetőségek száma megdöbbentő: huszonöt hivatás közül lehet választani: lehetsz kalandor, fejedő, bolttulajdonos, droid-mérnök, politikus, csempész vagy akár jedi. Jedi? Az bizony: akár jedivé is képezheted magad - a játékegyensúlyt fent tartása miatt azonban ez egy hosszú és fáradtságos út végigjárását jelenti majd - akár csak a „valóságban”. Lehetőség lesz a sötét oldal követésére is, Sith Lordot persze nem játszhat senki - azok párosával tenyésznek, mint tudjuk :). A történet idején élő híres karakterek mind ott mozognak majd a játékban, szerencsés esetben találkozni, beszélni is lehet majd velük - a megölésükre (érthető okokból) azonban nincs lehetőség, a fejlesztők szerint amúgy sem nagyon lesz olyan player-karakter, aki sikerrel fel tudná venni a harcot Vaderrel vagy a Császárral... :)

A karaktergenerálás a főérték-pontok szétosztásával, fajválasztással (nyolc féle: bothan, ember, mon calamari, rodian, trandoshan, twi'lex, wookiee, zabrak) kezdődik és a választott karakter fizikális jellemzőinek kialakításával (a legapróbb részleteket is beállíthatjuk, a száj nagyságától kezdve a hajviselet fazonján át egészen az adott fajra jellemző nyúlványok milyenségéig) fejeződik be.



A kor és a súly nem játszik szerepet; mindenki felnőtt karakterrel indul. A fejlődési rendszer teljesen skill-alapú, szintlépés gyakorlatilag nincs a játékban. A képzettség-rendszer viszont rendkívül részletes, több mint hétszáz (!!!) skill vár arra türelmesen a fejlesztési fán, hogy magunkévá tegyük őket. Némely skill megszerzéséhez meghatározott küldetéseket kell teljesíteni, de lesznek olyanok is, melyekhez egy tanítvány jelenléte szükséges – ez utóbbi azért igen komoly, nem nagyon láthattunk még ilyen, játékosok közti interakciót megkövetelő tápolási szisztémát. A választott foglalkozás nagyban meghatározza a kifejleszthető skillék számát és milyenségét – egy kereskedő nem nagyon fog fénykarddal rohangálni. A szerelésre szakosodott kasztok igen nagy szerepet töltenek be a játékban: ők tudnak új tárgyakat tervezni és legyártani. Igen kellemes érzés, ha egy általunk „feltalált” szerken-tyűvel vagy fegyverrel látunk rohangálni valakit egy szomszédos városban... A kereskedelem is jelentős szerephez jut a *Galaxies*-ban; a játékosok üzleteket, szórakozóhelyeket és műhelyeket birtokolhatnak, az úrkikötők melletti piactereken pedig licites árverések keretében lehet nagyon finom cuccokhoz jutni.

Aki igazi karrierre vágyik, az előbb-utóbb szembe fogja találni magát az ingatlan tulajdonlásának problematikájával. Ha magunkra haragítottunk pár embert (vagy egyéb más fajt :), nem árt, ha rendelkezünk egy saját birtokkal, mely falakkal és lövegtornyokkal bevédve kellő védelmet biztosít szerény személyünknek (és ingóságainknak). Az igazán nagypályás karakterek akár droid-gyárat is beindíthatnak, melynek segítségével csinos kis robot-hadsereget tudhatnak majd a hátuk mögött.



Hatalom, karrier, hadsereg – lássuk a *Galaxies* harcrendszerét...

## EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ?

A *Galaxies*-ban egy kvázi realtime rendszerben folynak le a hirigek. Támadáskor / védekezéskor ki kell választanunk, hogy milyen fegyvert vagy tulajdonságot akarunk használni és cselekvés a skilljeink, alaptulajdonságaink és a fegyver jellemzői által meghatározott sebességgel fog végbemenni. A harcok alapvetően kétféle módon mehetnek végbe: távolcsági és közelharci fegyverekkel, de többféle gránát és detonátor is szerepet kap majd az arzenálban. A most beindult bétatesztről kiszivárgott információk szerint az igazi poén a kézifegyveres harc – a megfelelő elhivatottsággal rendelkező jedik (az időmilliomos fajta) akár a rendkívül nehezen megtanulható kétpengéjű fénykardot (igenigen!!!!) is mesteri fokon használhatják. A PK-k (player-killerek) áldatlan tevékenységét több módon is megkísérlik kordában tartani. Egyrészt lesznek ún. védett zónák, ahol a karakterek nem támadhatnak egymásnak, másrészt pedig a feltűnően sokat gyilkoló játékosokat a többiek „kiszavazhatják” (ilyenkor outcast minősítést kap a játékos) és ezután csak védekezni lesz képes a delikvens, harcot kezdeményezni nem. Szép nagy harcok folyhatnak viszont a frakciók között, korrekt klánháborúkra adva lehetőséget. Aki nem elégszik meg a helyi

jellegű villongásokkal, az csatlakozhat a fősodorban zajló eseményekhez is – azaz aktív szerepet vállalhat az ekkor már javában dúló Rebellion vs. Empire csatározásban. A harcoknak nem csak részesei lehetünk, hanem passzív szemlélői is: remek hangulatfokozó elemnek ígérkezik a játékba épített „véletlen események” intézménye. Ilyen esemény lehet például az, mikor a Tatooine homokbuckái között kóborolva meglátjuk, hogy a Tuskenek éppen egy csapat Jawa-t zargatnak. Ilyenkor eldönthetjük, hogy beszállunk-e valamelyik oldalra a harcba, vagy végignézzük az összecsapást. A karakterünk esetleges halálakor sincs veszve minden: a klónozó-pontokon éledhetünk újra, ráadásul az előre bebiztosított tárgyaink is velünk maradnak majd.

## TÖMÖR GYÖNYÖR

A grafika büntet, a lehetőségek listája lenyűgözően hosszú, a játék világának neve pedig *Star Wars* – kell ennél több? Iszonyatos felhozatal várható MMORPG-kból a jövő év első felében, de a *Galaxies* biztos befutónak tűnik a trónkövetelői tengerében. Az előzetessel épp hogy csak megkapartuk a játék felszínét, az eddig kiszivárgott információkkal a fél (egész?) novemberi **KByte**ot meg lehetett volna tölteni. A szerkesztőség jelenleg visszafojtott lélegzettel vár arra, hogy valakit beválasszanak az éppen bővítési szakaszban lévő bétatesztbe. Ha nem történik meg, nem leszünk elkeseredve – hitelkártyáink már türelmetlenül várják, hogy levonják róluk a havi \$9.99-et a *Star Wars: Galaxies* végleges verziójának napi sokrás használatáért.

PS: Aki többre is kíváncsi a játékkal kapcsolatban, látogasson el az [swgalaxies.supergamez.hu](http://swgalaxies.supergamez.hu) webcímre – remek magyar *Galaxies* fansitera fog lelni.

Somosi László





# PROJECT ENTROPIA

Kiadó: MindArk AB

Fejlesztő: MindArk AB

Eredet: Svédország

Formátum: PC

Megjelenés: ? (jelenleg Open Beta Trial)

Web: [www.project-entropia.com](http://www.project-entropia.com)



Az online többjátékos műfaj új tagja a születő félben leledző *Entrópia Művelet*. Hogy miért kapta a meglehetősen baljós, fizikában járatosaknak sokat mondó fogalmat, nem sikerült kiderítenem, hiszen a mű egyre gyorsuló ütemben épül, a fejlesztők elhivatott fanatikuskok; olyan ötletekkel, melyektől első hallásra kirázza az embert a hideg, és az öklét rázza feljénk. Másodikra felfogja a lényegét, gyorsan helyet foglal a legközelebbi üő alkalmatosságon, kezébe temeti arcát, és fantasztikus tervek kezd szövögetni...

A sci-fi elemekkel tarkított játék egészen új anyagi alapokra helyezkedik. Az alapmű teljesen ingyenes lesz, az Internetről letölthető, gondolom sok számítástechnikai lap is kiadja majd lemez mellékelésként. Belépti díjat sem kell fizetni, installálás és némi ingyenes regisztráció után már kezdődhet a világ feltérképezése.

A távoli jövő során az emberiség kirajzik a világűrbe, megkezdődik a hön áhitott galaktikus kolonizáció. Egy kisebb, kalandra vágyó robinsoncsapat a Calypsot fedezi fel, mely a humán faj számára kellemes üdülőtelepnek ígérkezhet. A bolygó némi jelentéktelen öslakosságtól eltekintve üres, bioszférája sem elviselhetetlenül

nül agresszív. Három nagy kontinens található felszínén, mindegyik óriási kiterjedésű. Eudoria kontinense – csak ez barangolható be az első időkben – Ausztráliára hajaz, a betelepítése előtt ez a kontinens nézhetett ki körülbelül így, valamikor a XVIII. században. Fővárosán, Hadesheimen kívül – ez a név kicsit skandinávra sikeredett, nem? – csak néhány, szinte teljesen elszigetelt telepes farm, falucska található a gigantikus szigeten – a jövőendő városok csírái. Minden más csak sívó homokból, dűnékből, és lenyűgözően nagy hegyekből áll.

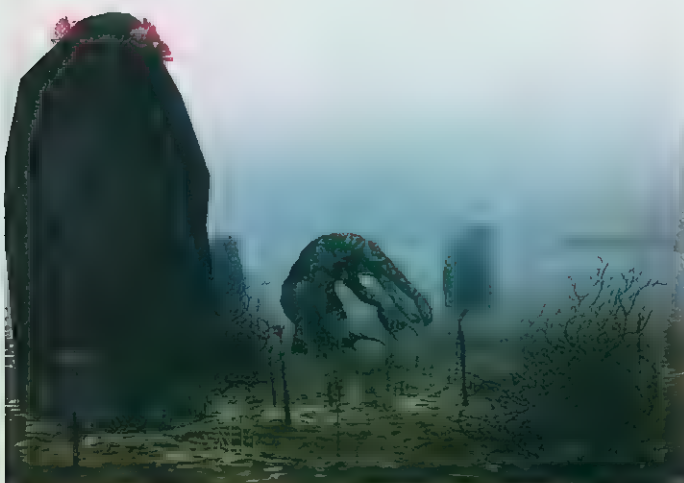
A karakteralkotás, vagy ahogy itt nevezik „az avatár” megteremtése gyors és egyszerű művelet. Mivel a játékban nincsenek kasztok, nem használnak olyan fogalmakat, hogy tapasztalati pont, vagy szintlépés; a fajok közül is értelemszerűen csak az embert választhatjuk, sokak számára ez túl egyszerűnek is tűnhet. Mindössze képzettségeket kell kinéznünk magunknak, ezek száma a *Project Entropia* indulásakor nagyjából ötven lesz, melyek inkább irányadó utak, semmint kategóriák, és foglalkozásokhoz hasonlíthatók leginkább, nem pedig a fantasy környezetben oly mindennapos „láthatatlan kardozás több goblin ellen” vagy

„életerő csapolása erős rá gondolással, grimaszolva ” skillek. Tényszerűen összesen hat fő testi jellemző szükséges majd kalibrálni, ezek viszont a megszokott „élet, erő, egészség elvtársak!” kategóriákba helyezhetők. Mivel a játék grafikája egészen kifinomult lesz, legalábbis a lovaszt meg lehet majd különböztetni a lőtől, és ugye csak homo sapiens egyedek választhatók, ötletes és jól használható „testalkotó” laborban határozhatjuk meg

külső jellemzőinket. A lábakra méretétől a mellkas feszségéig, a bőr alapozás utáni színét, mindent belöhetünk. Az arc számos részletére kiterjed az egyéni módosíthatóság élménye, például a fülek nagysága, pozíciója, ugyanígy az áll, vagy a pofacsontok méretei, egyéb tulajdonságai és még sorolhatnám mi minden – csúszkán állíthatóak, nem kímélve a szélsőséges eseteket sem. Avatórom ezeknek a lehetőségnek természetesen teljes kihasználásával olyan szép lett, mint jómagam; a „vízfűő óriáscsecsemő gólyalábakon project” sikeresnek mondható, büszke is vagyok alkotásomra. Meg magamra.

Ha kijön a teljes verzió, belöphetünk a *Project Entropia* világába – és uszgyi kalandozni, felfedezni. Milliányi másik játékos, lény, tárgy, felfedzendő titok és terület vár. Még mindig teljesen ingyen, hiszen se belépti, se havidíj nincs. Hol jön be a képbe a hitelkártyaszámom? Ez a lényege ennek a játéknak. A belső fizetőeszköz a *Project Entropia* Dollar (PED), mellyel felszereléseket, fegyvereket, élelmiszert, vagyis a mindennapi szükségleteidet veheted meg, de akár információt is, vagyis mindent, amit a való világban. Tíz PED egyenlő egy amerikai dollárral. Leesett? Lehet rázni az öklöket, és kiabálni gorombaságokat. Még egy bekezdés. A virtuális világ gazdasági működése megpróbál majd a lehető legjobban hasonlítani a valóshoz. Karaktered lehetőségei szinte korlátlanok – egy kivételével: a lopás lehetetlen és egyébként is szigorúan tilos lesz; amit megszerzel az a tiéd – tehát ha akarsz, egy boltot nyitó kereskedőt fejleszthetsz, netán kincs vadászt, akár harcost, ki zsoldért küzd valamely másik játékos oldalán. Szövetségek, szervezetek, klánok, városok, kiskirályságok alakíthatóak majd. A lehetőségek száma csak a fantáziától függ. A világ még üres, tessék benépesíteni, virágozó, gazdag civilizációt felépíteni. És most ugrik a majom a vízbe: a „bent” kigazdálkodott PED visszakonvertálható amerikai dollárrá, mely megjelenik a való világos bankszámlán! Le lehet ülni, arcot a kézbe, és gondolkodni...

Fábián Balázs





**OKOS...  
SZEXY...  
ÉS MEGHALNÉK ÉRTE!**

# No One Lives Forever **2**

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY



[HTTP://NOLF2.SIERRA.COM](http://NOLF2.SIERRA.COM)

**MONOLITH**



© 2002 Monolith Productions, Inc. Minden jog fenntartva. A Fox Interactive, a No One Lives Forever és a hozzájuk tartozó logók a Twentieth Century Fox Film Corporation védjegyei vagy bejegyzett védjegyei.  
© 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. A Monolith és a A Spy in H.A.R.M.'S Way a Monolith Productions, Inc. védjegyei. A Sierra és a Sierra logó a Sierra Entertainment, Inc. védjegyei.

Magyarországon forgalmazza: A-TECH Kft. 1102 Budapest, Szélt László tér 20. Tel.: 06-1-261-1211 Fax: 06-1-261-0236



# XIII

Kiadó: Ubi Soft

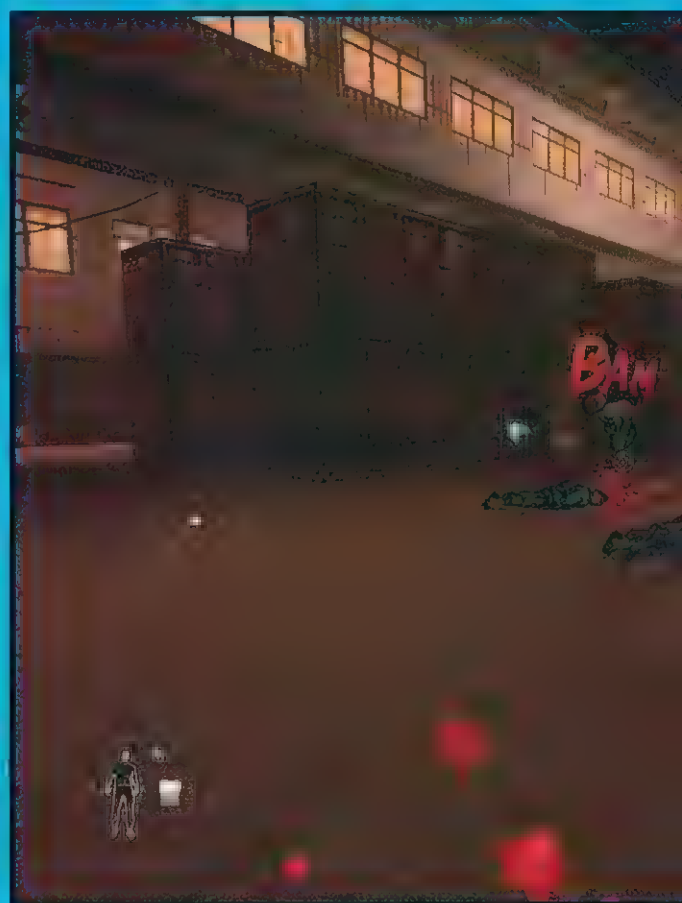
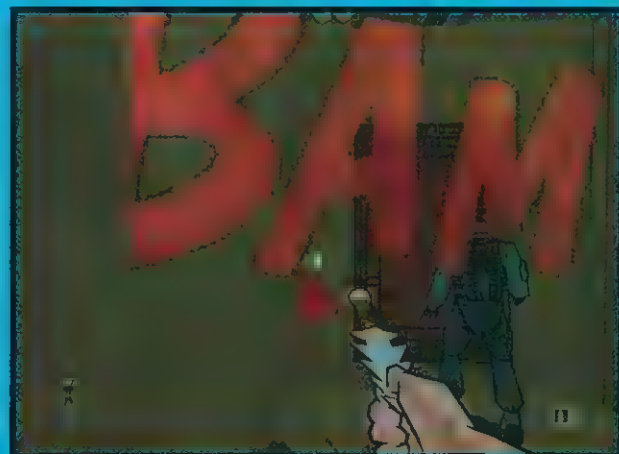
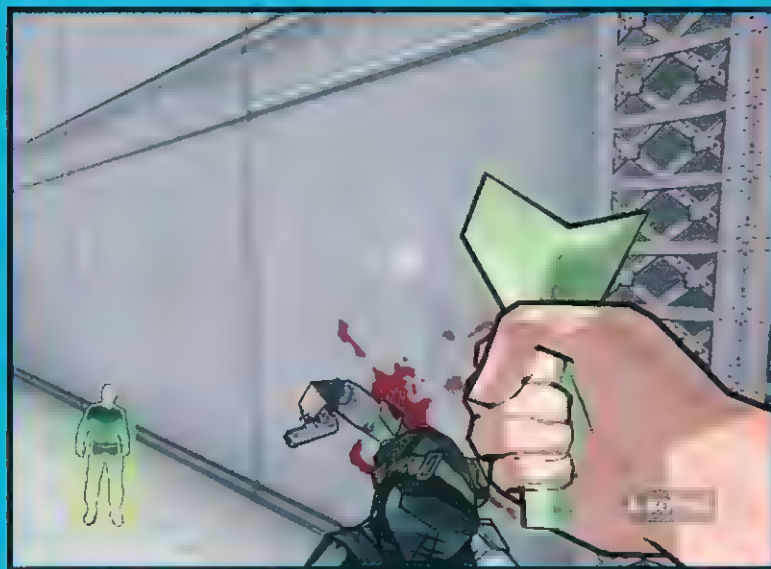
Fejlesztő: Ubi Soft

Eredet: Egyesült Államok

Formátum: Xbox, GC, PlayStation 2, PC

Megjelenés: 2003. március

Web: [www.xiii.com](http://www.xiii.com)



**K**éves kellemetlenebb dolog van annál, mint amikor ontudatlanul térsz magadhoz a ten-  
logiadat sinos arról, hogy ki vagy es-  
tel: a farkódon pedig egy ismeretlen  
eredetű, a romai 13-at formázó tetoválás. Vint-A-  
XByte szerkesztőivel ugyan többször is megeseztük  
fentebb vázolt szituációt, lezámítva a tetoválást  
példá a történet esetünkben egy erős kávé és egy  
fél levelet aszpírin (a társaságában folytatódott, és egy  
alapos, tizórás alvással ért véget). A XIII hőseinek  
más sors jutott a kabultságból magához terve  
realizálja, hogy még mindig nem emiészik sem  
mire, a tükörből viszont az egykori John F. Kennedy  
feltelezett gyilkosa néz vissza rá. A képregények  
rajongóinak nem véletlenül ismerős a sztori vala-  
honnan: a XIII irodalmi alapjául szolgáló (hasonló  
címu) belga kult-képregény felütése erősen nyúlja  
Robert Ludlum spion-alapvetését, a *The Bourne  
Identity*-s Ludlumnál mesérol hamarosan kiderül,  
hogy speciálisan kiképzett ügynök, aki a világ  
egyik legveszélyesebb terroristáját üldözi – a XIII is  
hasonló nyomvonalat követ, csak éppen szuperter-  
rorista nélkül. Az általaunk bevizsgált első néhány  
füzetben amnéziás protagonistánk csinos kis  
meszárlást rendez a nyakára: küldött per gyilkosok  
között megtalálja, majd elveszti a feltételezett  
apját: megfog egy katonai börtönből, legalább

háromszor véli megtalálni a sze-  
mélyazonosságát, találkozik egy  
titokzatos nennel és felfedezi  
egy, a legfelsőbb kormánykö-  
rökbe gyűrűző összesküvés-  
Akcióból, izgalmaiból és fordú-  
latokból nincs hiány, a Vance  
évan Hamme szerzőpáros  
ügyesen irányítja a történetet  
a Ludlum-mester által előzőleg  
már kitaposott ösvényen.

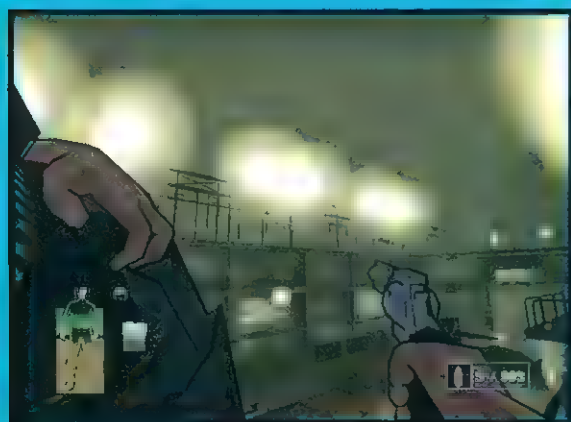
## A KÉPREGÉNY ÉRZÉS

A képregény ugyan belga, de  
igazi sikereit megsem ott,  
hanem Franciaországban érte-  
el: ahol manapság is a legkere-  
settebb rajzos füzetek között  
tartják számon. Robb sem ker-  
lett a (szintén francia illetőségű)  
Ubi Softnak, ami ilyen sikeres,  
abból egész egyszerűen műszá-  
látkot csinált. Rövid tündés-  
után az FPS-t jelölték meg, mint  
az eredeti alapanyag stílusához  
legjobban passzoló műfajt.

Ahogy kell, grafikus motort is  
licenszelték a játék-  
hoz, meg hozza  
allegesen újabb

Unreal-technológiát. És itt jön a  
csavar: a francia fiúk sarokba vágta  
a realizmust, utána hajítottak a  
manapság divatos fotorealistikus  
texturákat, és vigyázó szemüket  
a konzolokon mostanság tobzódó  
pixel-shading (vagy ahogy a SEGA-nívai  
"manga dimension") ábrázolásmódra  
vetették. A pixel-shadinget gondo-  
lom nem nagyon kell bemutatnom  
– aki nem látott volna még ilyesmit  
konzolokon (*Jet Set Radio*, *Future  
Cop*, *Damage*, *Auto Modellista*), vagy  
éppen a GameCubera hamarosan

megjelenő *The Legend of Zelda: Kaze no Tekuto* /  
*Takuto of the Wind*); az vessen egy pillantást a két  
hónappal ezelőtt általaunk is bemutatott *Tsunami*  
2265-re: az onias robotos akciójáték ugyanezt a  
technológiát használta. A cel-shading segítségével  
kezelt játék vizuálisan a rajzfilmekhez hasonlít leg-  
inkább, ez egy képregény-reidolgozásnál abszolút  
nem hátrány. A pályák kidolgozottsága a képre-  
gény-képzet mellett (vagy ellenére) ezt a képet  
megnevezve mindenki döntse el maga) rendkívül  
meggyőző: az éjszakai missziók közben igen sze-  
pen kidolgozott fényhatásokat lehet megfigyelni,  
a teli pályán hangelatosan szállingózik a hó, és az  
ellenfelek, valamint a járművek részletessége is







teljesen rendben lévőnek tűnik - keretik nem elfelejteni, hogy a rajzolt texturák alatt napjaink egyik legtöbb poligont megjeleníteni képes grafikus motorja húzódik meg. A comics-feelingre erősítő rajz stílus a harcok, robbanások és sebesülések kivitelezésénél is, LóJ lábán valakit, és narsógó „Arghhhh!!!” felkiáltással jelenik meg a feje fölött, a robbanások hatalmas „Kabooooom!!!”-al járnak, az ellenfél puskája pedig egy lényegre törő „Bammm!” kíséretében súl el. A játékban benne nyomulunk a képregényben, ezersé leginkább az ellenfelek mozgásának követésénél jön elő, a fejlesztő bácsik elhagyták az MGS-ekben már jól megszokott radart, ehelyett „látjuk” (Tap-tap-tap-tap” buborék a falon) ahogy a mellettünk lévő

Szobában bókiaszik a gonosz ellenfele az ötlet erejének köszönhetően mindenképpen díjazandó. Ha már szobában járunk a Metal Gear sorozat, jó kémes FPS-hez hasonlít a ramboid megközelítés mellett a csendes, lopkodós, halkán gyilkolós útvonalat is választhatjuk. A fegyverárménél is ennek megfelelően lett kialakítva: az automata fegyverek, gránát és rakétavetők mellett megtalálható a dobogó vagy a jó öreg nyílpuska is. Az osztonkodós taktikák nem merülnek ki az örök torkának csendes elnyisszolásában, ennél jóval rafináltabb dolgokat is művelhetünk, így van például a zajkeltés. Az ellenfelek figyelmét kitűnően eltereli egy megfelelő helyen elhelyezett hordó, vagy egy jól időzített lövés a falba. A rendezésünkkel a jó gyilkoló eszközökön kívül a pályakon felrelehető tárgyak egy részét is a szolgálatunkba állíthatjuk: a falról leakasztott poroltóval elvakíthatjuk az életünkre törő katonákat, de akár hozzájuk is vághatjuk. Hasonló módon járhatunk el a mező, vödökuveggel is: elhajítva kitűnő zajkeltő, törött állapotban pedig hatásos közelharcú fegyver.

## RAJZOLT ERŐSZAK

A rajzfilmstílus nem jelenti azt, hogy a XIII ne vonulatna fel egy kis békebeli erőszakot is. Vélhetően dögvésszerű, a fegyverekkel igen brutálisan lehet megmészárolni; sőt, eddig maximum John Woo filmekben látott megoldásokat is igénybe vettünk az ellenünk askaodók elnémtására: üss le egy katonát (az uveg kitűnő eszköz erre), majd emeld fel, és használd elő parzskenit. (A cikkíró egyik régi álma valószínűleg ezzel a human shield intézményével mar a távolkeleti akcióeposzokban is kedvelem volt, és alig várta, hogy ezt végre a képernyőn is kipróbálhassa). Miután a szerencsétlen delikvens felfogta az első körben felénk irányított oltomennyi seget, végezhetünk is

vele. egy gyors mozdulat a nyak magasságában, és a kezünk közt a találatok erejétől rángatózó test ernyedten csúszik le a padlóra. A cenzor bácsik és nenik már negyezhetik a ceruzát, a XIII rajzfilmborbe bujt farkasnak ígérkezik, farkas koma esetünkben ráadásul meglehetősen testes is: harminchét combos misszion kereszttűl kell majd a kiletünk után nyomoznunk, és ezek a küldetések ráadásul többfelekeppen is végigvihetők. A Ubinál nem akartak a lineáris bűnébe esni, a teljesítendő feladatok jelentős része több útas, azaz a Deus Ex-hez hasonlóan itt is lesz választási lehetőségünk a megközelítés és a végrehajtás módját illetően. A multiplayer természetesen alapból adja magát: a PlayStation 2 és a GameCube verziókkal ellentétben (ahol osztott képernyős multiplayer móka ill csak rendelkezésre), peccen igazi LAN-os és online összecsapásokat is játszhatunk (ez az opció Xboxon szintén rendelkezésre áll majd). Játékmódok tekintetében a kötelező deathmatch, team deathmatch, capture the flag trázson kívül egy egyedülálló, úgynevezett „Cover Me” móduszt is kipróbálhatunk. A Cover Me négy játékost támogat, pontosabban két darab két főből álló csapatot. Csapatunk egyik tagja a sniper, a másik pedig runner. A runner feladata az, hogy megkaparintsa a pályán elhelyezett speciális objektumot, a lövészé pedig az, hogy segítse ebben, illetve megakadályozza az ellenfél runnerét az objektum elérésében. A dolog első hallásra érdekesnek tűnik, roppant kíváncsiak vagyunk, hogy az online közönség rákap-e az újdonságra, vagy mindenki CTF-ezekre tovább, mint eddig.

## ÚJÍTÓ SZÁNDÉK

A XIII-mal kapcsolatos legnagyobb kérdés az, hogy hogyan fogadja a No One Lives Forever-ekhez és a Half-Life-hoz szokott, általában az überrealizmust elfutó mainstream péces közönség a francia, urak grafikai újító szándékát. Az új Zeidat is széles körű értetlenség fogadta a bejelentésekor, miköz a gyermekes butaság? és sokan hasonló módon degenkednek jó előre a XIII-tól is. Személyes véleményünk: várjuk csak ki a végét. Ha a XIII bevaltja a hozzá fűzött reményeket és tartalmilag is fel tud nőni a merész vizuális megjelenítés által meghatározott magas színvonalhoz, akkor elképzelhető, hogy az elkövetkező év egyik legeredeti és legelvezetesebb saját szemszögu lövöldéjét üdvözölhetjük majd a személyében. 2003. elején minden kiderül, talán még az is, hogy mit takar a nosunk tarkójára tetovált XIII.

Somos László





# GLADIUS

Kiadó: LucasArts Entertainment Company

Fejlesztő: LucasArts Entertainment Company

Eredet: Egyesült Államok

Formátum: PlayStation 2, Xbox, GC, PC

Megjelenés: 2003. harmadik negyedév

Web: [www.gladius.com](http://www.gladius.com)

**G**ladiátor /a/ véres cirkuszi párviadalra kiképzett, ellenfelével életre-halálra megküzdő bajvívó a római birodalomban. Utoljára Russel Crowe-bűjt gladiátorként értő kezék bámulatos díszműves munkáját dicsérő míves jelmezbe, a millenniumi Oscar-díj átadásán a legjobb film, legjobb férfi főszereplő, legjobb hang, legjobb vizuális effek-tusok és legjobb jelmez kategóriákban is arató – most lehetőleg ne tessék meglepődni – *Gladiátor* című film főszerepében. Az már persze más kérdés, hogy véleményem szerint legfeljebb csak az utolsó kettőt érdemelte volna ki. Nem baj, a rendező Ridley Scott már oly sok felejthetetlen remekművel ajándékozta meg híveit, hogy ha végeredményben nem is ezért a filmért, de vastagon kijárt neki az „aranyeső”

Itt jön be a képbe mint fejlesztő és kiadó a szélesebb közönség előtt főként az egyre ötletlenebbé váló *Star Wars* és *Indiana Jones* játéka, a régi motorosok előtt pedig inkább a *Zak McKracken*, *Maniac Mansion*, *Monkey Island* sorozata, vagy éppen *Sam & Max*, *Day of the Tentacle* című ultrazseniális rajzfilmszerű kalandprogramjai révén ismertté vált LucasArts. Bizonyára rádöbbenek odaát a tengerentúlon, hogy az ünnepektől hosszabbá váló bajvívó történetéből még bőségesen lehet profitálni, hisz a Játékipar eddig nem igazán kényeztetette el időszámításunk kezdetének közelében játszódó történetekkel a nagyérdeműt; olvastam már olyan szegénytelen előzetest is, mely pusztán a nem túl sűrűn feldolgozott történeti korra hivatkozván titulált eredetinek egy a közelmúltban megjelent és a középszerűség bűzös mocsarába süllyedő konzol fejlesztést. Mindenesetre a lehetőség a bizonyításra adott, a sorozatos gyenge eresztések után most már tényleg itt az ideje,

hogy egy igazán tartalmas játékkal gazdagodjon a témabéli programok nem túlzottan széles skálája. Tom Byron rendező szerint ez lesz az A mű, amely megreformálja, új alapokra helyezi az akció / RPG stílust.

A folyamatban lévő fejlesztés háttértörténete szerint a Nagy Háború befejeztével a már régóta várt nyugalom és békesség honol Gladius földjén. Ez a világ a harcokat már csak tovatűnő emlékekből, no meg hírből ismerné, ha nem lennének azok a hatalmas arénák, ahol a világ minden tájáról érkezett gladiátoriskolák harciasabbnál-harciasabb tanítványai mérik össze tudásukat nap, mint nap. Most, az igazán nagy kihívás, a Birodalmi Bajnok-ság közeledtével minden felbolydult: egyre-másra szövődnek alkalmi-, illetve erősödnek meg már bomlásnak indult vagy rég elfeledett baráti kapcsolatok is, hiszen a Játékokon részt venni máshogy nem, csak csapatban érdemes. Két ilyen mindenre elszánt kis társulat tagja Ursula és Valens is, kiknek

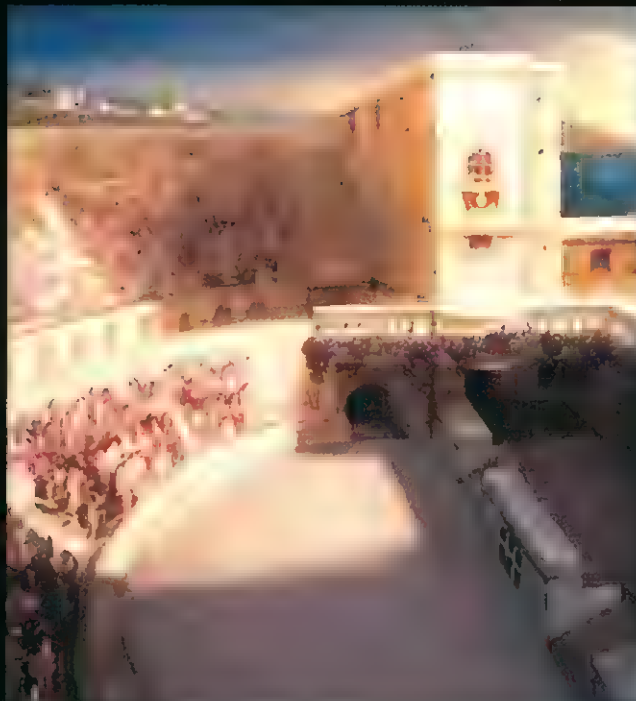
szeme előtt mi más cél lebeghetne, minthogy a hírnév, dicsőség és gazdagság csábító ígéretével kecsegtető bajnoki címet elorozzák a több, mint száz induló elől.

Ez így eddig mind szép és jó lenne, hacsak a háttérben ügyesen megbújva nem gyűjtené folyamatosan,

és rendkívül kitartóan erejét a Gonosz (mindenkitől elnézést kérek a közhelyért, de ez az elnevezés IS a forgatókönyvírók rendszeresen visszakösznő, elcsépett és unalmas fantazmagóriája), hogy a kellő pillanatban minden korábban felgyűjtött erővel megindítsa a támadást, és véglegesen leigázza Gladius békés lakosságát.

Az ígéretek szerint – amelyekből ugye bár egy program fejlesztési fázisának folyamán mindig akad bőségesen – ebbe a környezetbe lesz beültetve ez a karakterfejlesztési rendszeren alapuló „brutális gladiátor-stílusú harci-játék”. Mondjuk eleve érdemes bele gondolni abba, hogy hogyan lehet ötvözni a vérpezsdítő, féktelenül pusztító akciót, és a megfontoltságot, higgadságot, hidegfejűséget feltételező körökre osztott stratégiát, létrehozva ezáltal

egy olyan játékot, amilyenre elviekben számítanunk kell. A válasz nagyon egyszerűnek látszódnak, de ennek ellenére – vagy éppen emiatt – a megvalósítás pontos előkészítést, odafigyelést és folyamatos gondoskodást kívánó fejlesztői feladat: a két stílus elválasztó, egyébiránt eléggé széles határsávon kell lavírozni úgy, hogy a játék mindkét stílus legelőnyösebb jegyeit magán hordozza, és ezek a jegyek lehetőség szerint ne menjenek egyik vagy másik stílus, vagy stílusjegy rovására.







Jogosak lehetnek tehát a Role Playing Game hívók hardcore táborának félelmei, miszerint ezúttal is pusztán csak egy öldöklős, verekedős játékkal fogunk szembesülni. A tisztánlátás kedvéért azt azért megjegyezném, hogy talán pont ez az a réteg, amelyet a legnehezebb kiszolgálniuk még a legkörültekintőbb és legelkiismeretesebb fejlesztő csapatoknak is, hisz tapasztalatom szerint mindig tömegével akadnak köztük olyan elégedetlenkedő figurák és figurínák, akik legalább tucatnyi kifogásolnivalót találnak a játékok gerincét képző harc- és fejlődési rendszerekben - nem is mindig alaptalanul. Bárhogya is lesz, mindenesetre abban már most biztosak lehetünk, hogy koponyarepesztő csatákban nem lesz hiány. A fentebb már említett cél elérése érdekében a történet két egymástól jól elkülöníthető fő szálon fog folyni, a mellékküldetésekkel együtt számolva összességében mintegy harminchat órnyi tiszta játékidőt kínálva a virtuális vére szomjazó játékosnak. Felettébb érdekes, hogy elviekben - ezt a továbbiakban nem fogom hangsúlyozni, mert még viszonylag kevés konkrét információ szivárgott ki, ráadásul a fejlesztési fázisban sok minden képlekeny - a történet alakulásával párhuzamosan kell menedzselni azt a kiválasztott gladiátor iskolát, melyek közül az egyiknek Ursula, egy észak-nordaghi barbár király leánya, a másiknak pedig Valens, a Birodalom egyik legkiválóbb gladiátorának a fia is az oszlopos tagja. A két család szülőföldjei közt a történet szerint véres viszály dúlt. Ebből az ellenségeskedésből egy bosszúszomjas, az emberiség elpusztításán fáradozó sötét isten nyert erőt, melyet legyőzni csak a tiszteletre méltó Valkűrök segítségével lehetett. A hön áhított béke eljövételével az egykoron ellenséges nemzetek két ifjú titánja megfogadja, hogy életük árán is megakadályozzák

a további háborúskodást, ezért gladiátoriskolákhoz csatlakoznak és követőket toboroznak. Az iskolák bajvivőinak tulajdonságai a számtalan csata során folyamatosan fejleszthetők lesznek. Gladiátoraink egyre több tapasztalatot szerezhetnek a harcokban, valamint új képességeket sajátíthatnak el, ezáltal erősödve, felkészülve a könnyűnek cseppet sem ígérkező végső, sorsdöntő megmérkőzésre. Emberek toborzására tizenhat különböző karakterosztályból nyílik majd lehetőségünk - köztük olyan különlegességek is, mint a jellemzően mágikus kántálásokra és énekekre szakosodott boszorkányból, a Gaidrokból, az elsősorban a fizikai erejükkel kitűnő Birodalmi Légionáriusokból, vagy a gerelyhajításukról elhíresült Peltastokból. Összességében egyébként több mint százféle különböző karaktertípus és több száz skill van tervbe véve.

Egy igazi harcos mit sem ér jó minőségű, mesterien megmunkált, tökéletesen kidolgozott fegyver nélkül. A karaktertípusok szépen csengő számához igazítva a felhasználható fegyverekben sem kell majd szűkölködnünk: négyszáz féle fegyver, páncél és kiegészítő közül válogathatjuk majd ki katonáink számára a legmegfelelőbb eszközöket. A tulajdonképpeni küzdelmek kidolgozása nagyon átgondoltan ígérkezik, a harci stílus attól függően fog változni, hogy milyen fajból származó bajvivóval vetjük harcba magunkat. A rómaiak természetesen a dárdaival való küzdelmet, és az elsősorban defenzív harci stílust részesítik előnyben, míg a barbárok hatalmas kardjaikkal rárontanak a

közelükben lévő minden élő és élettelen dologra. Arról egyelőre nem szól a fáma, hogy állatokat láthatunk-e majd a küzdőtéren, de nagyon elhibázott döntésnek tartanám, ha néha egy-egy tigrist vagy oroszlánt nem vehetnénk be - már csak azért is, mert köztudomású, hogy efféle élőlények is rendszeres résztvevői voltak az ókori gladiátorküzdelmeknek.



Sarkalatos pont lesz a játék helyszínéinek kidolgozása is, bár az előzetes képeket szemügyre véve valószínűsíthető, hogy képi világ tekintetében a program a LucasArts-tól elvárható igen magas színvonalat csipőből hozni fogja; sőt, talán meg is haladja azt. Összességében harminchat különböző helyszínen vívhatunk majd vére menő csatákat, húszféle arénában és tizenkét - egyenlőre ismeretlen, - egyéb helyen.

2003 harmadik negyedében várhatjuk az egyébként tavasszal már valamennyi második generációs konzolon megjelenő játékot. Első hallásra talán hihetetlennek tűnik, de nagyon úgy néz ki, hogy a jó öreg Centurion mellett már most bátran foglalhatunk neki helyet a polcunkon.

Domján László







tendős klasszikusa, a *Banjo-Kazooie* lebeg a szemük előtt, mint követendő példa. A vizuális finomságokról a *NetImmerse-motor* gondoskodik – az Xboxos *Oddworld-játék* (*Munch's Oddysee*) már sikerrel használta egyszer ezt az enginet a *Core*-éhoz nagyon hasonló műfajban. Az előzetes képek alapján

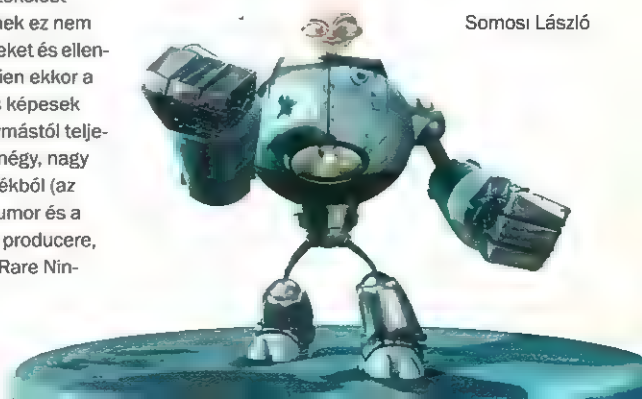
ami ugyan nem sikerül, de legalább összeakad jövőbeli segítőivel, vagyis Madboy, és Rexel, a kutyával. A robot őket is beszippantja, így most

a látványra a *Core* esetében sem lesz panasz: a karakterek baromi jól (és kukin!) néznek ki, plusz a környezet kidolgozottsága is több, mint kielégítő. Az már csak hab a tortán, hogy a mai hangkártyák lehetőségeit kihasználódó full Dolby Digital 5.1 vértetben érkezik majd a játék – végre mi is meg tapasztalhatjuk, hogy milyen az, amikor „moziszerű” hangorkán tombol a szobánkban egy játék alatt. Végül: gondoljunk szeretettel az Xboxra. A *Core* nem az első játék (és gyaníthatóan nem is az utolsó – lásd például az ebben a számban tárgyalt *Yagert*) ami valószínűleg kizárólag azért jelenik meg pécére, mert a Microsoft Fekete Dobozára szánt projektet rendkívül könnyű átportolni az otthoni pécémasinériákra is. Ha nincs a Doboz, lehet, hogy soha nem kószolhatunk bele az ilyen jellegű (általában kizárólag konzolokra fejlesztett) finomságokba. Ha a trend folytatódik, akkor még sok hasonló élményben lesz részünk a közeljövőben – és ez platformpreferenciáktól, valamint a „hárdkór pécés gémerségtől” függetlenül NAGYON jó dolog.

Képzeld magad elé egy nagyváros szívét, mondjuk Manhattant. Megvan? Oké, akkor most képzeld el azt, amint egy hatalmas, idegen lényekkel teli űrhajó emelkedik ki a föld alól, randa alienekkel árasztva el a várost. Ez is megvan? Rendben, akkor már látod is magad előtt a *Core* bevezető animációját. A fentiekből mindenki egy durva, kismillió fegyvert és hullahegyeket felvonultató játékra asszociálna – de a *Core* nem ilyen játék; sőt, olyan messze áll az agyatlan szörnyhentelés stílustól, mint ide Lacháza (megjegyzés: Lacháza innen NAGYON messze van :). A *Core* jópofa, kedves, aranyos, kawaii. A *Core* megmosolyogtat. A *Core* az, amit pécén már régóta nem látunk – puzzle elemekkel bőségesen megtűzdelt mázskálós-gyűjtögetős-akció-kalandjáték. Főhősnőnk (inkább főhőskislányunk), Pixie az idegen jármű okozta földrengés következtében belezuhan egy hatalmas repedésbe, a balesetet szerencsére megússza, és rálel Dr. Samuelson laboratóriumára. A jó doktor már nincs ott – a föld felszíne alatt élő Corelingek (ők lennének a gonosz idegenek) elrabolták az őreget. Ott van viszont a *Core-Suit*, az ultimatív robotpáncél, melybe kíváncsi kislányunk természetesen rögtön belebújik – és azon nyomban eggyé is válik vele. Pixie megpróbál visszamászni a felszínre,

már hárman vágnak neki a földalatti világnak, hogy megtalálják és kiszabadítsák az elveszett tudóst. A *Core* igazi vonzereje a játék által elének állított feladatok megoldásának sokszínűségében rejlik. A *Core-Suit*ban vendégeskedő három karakter ugyanis teljesen különböző tulajdonságokkal rendelkezik, és a robot külső burka is annak megfelelően alakul át, hogy éppen ki uralja a furcsa hármasból. Pixie az ügyességi feladatokért felelős (azaz ugrik, mászik és fut), Madboy a harc mestere (ha ő irányít, akkor a *Suit* egy tankszerű harci járművé alakul át, és képes a feléje kilőtt lövedékek visszaverésére is), Rex pedig a lopakodásban és felfedezésben vállal szerepet (ilyenkor a szerkezet egy kutya tulajdonságaival ruházódik fel: hallás alapján képesek leszünk betájolni az ellenfeleket, a finomabb érzékelést pedig az ún. Smellview mód segíti). Akinek ez nem elég, az a kóborlás során kisebb élőlényeket és ellenfeleket is beszippantathat – értelemszerűen ekkor a frissen abszorbált lény tulajdonságait is képesek leszünk majd használni. A *Core* hat, egymástól teljesen különböző környezetet kínál, huszonegy, nagy kiterjedésű pályára osztva azokat. A játékból (az ígéretek szerint) nem hiányzik majd a humor és a csavaros történetvezetés sem – a *Core* producere, Oskar Burman büszkén vállalja, hogy a Rare Nin-

Somosi László





# BG & E (PROJECT BEYOND GOOD & EVIL)

Kiadó: Ubi Soft

Fejlesztő: Ubi Soft

Eredet: Franciaország

Formátum: Xbox, PlayStation 2, GameCube, PC

Megjelenés 2003.

Web: nincs



**A** már tizenhét éves korában, 1989-ben is a Ubi Soft berkein belül munkálkodó Michel Ancel legújabb alkotása - mi több Alkotása; sőt, amióta tudom, hogy készül, várakozásaim szerint a jövő év egyik legjobb PC-s Alkotása lesz ez a remekmű. Szinte tapintható szubjektivitásom oka úgy gondolom nem más, mint az a felettébb figyelemfelkeltő titokzatoskodás, ami a programot övezi. Bár az idei E3 kiállításon már egy játszható verzió volt kiállítva belőle PlayStation 2 platformon, még így is nagyon kevés a konkrét információ; amit viszont már most tudhatunk, az nagyon, de nagyon sokat sejtet...

Kezdeném azzal, hogy a kerettörténet nem semmi, ráadásul első ránézésre olyannyira zavaros, hogy ember legyen a talpán, aki már most korrekt képet tud alkotni róla. Ami biztos, hogy a szokás szerint sötét és távoli jövőben játszódik, valamint hogy egy különleges, mágikus képességekkel megáldott, Jade nevű fiatal árva lánykát alakítunk benne. Szemünk fénye egy nap arra lesz figyelmes, hogy valami nagyon nincs rendben a környezetében: rejtélyes körülmények közt tűnnek el emberek egyik napról a másikra, ráadásul nem kizárólag csak olyanok, akik úgymond valamilyen szempontból kilógnak a sorból, hanem olyanok is, akik egész életükben tisztességes polgárként képezték az állam hatalmas, olajozott szerkezetének egy megbízható, precíz kis fogaskerekét. Jade természeténél fogva lázadó személyiség - amit ha csak teheti, nem kizárólag a zöld színű ruzsával próbál a világ tudomására hozni, - ezért nem is hagyja annyiban a dolgokat és nekiáll nyomozni. Félelmei beigazolódni látszanak, és mikor kutakodásai

a kormány körébe vezetnek, rádöbben, hogy a folyamatot még azelőtt kell megállítani, mielőtt ő maga is az eltűntek végeláthatatlanul hosszú listájára kerül. Minden erejét összeszedve ellenállási mozgalmat alapít, amelynek vezetőjeként felveszi a harcot a láthatatlan ellenséggel szemben.

Az elektronikus játékok történelemlétkönyvébe a Rayman címszónál véste be magát Ancel. Bevallom sosem voltam a sorozat nagy rajongója, azt azért mindenesetre aláírom, hogy az egyes részek a platformjáték kategórián belül mindig is meglehetősen magas színvonalat képviseltek. Emberünk most egyébként a harminctagú fejlesztői csapat élén éppen azon munkálkodik, hogy ne csupán egy szimpla akció-kalandjátékot, hanem egy minden ízében - porcikájában definitív művet szabadítson a világra. Bár konkrétan semmilyen fórumon nem említették, de a megboldogult Dreamcastre (R.I.P.) írt Shenmue csodálatra méltó mértékű szabadságfokkal megáldott világával felérő környezetben ténykedhetünk majd, olyanban, amelyben nem azon fogunk gondolkodni, hogy éppen hányadik szinten járunk, hanem azon, hogy mi módon juthatunk el leggyorsabban a kívánt helyre, vagy azon, hogy hányféleképpen hajthatjuk végre az adott feladatot. A valódi világot vettük alapul ugyanis, ahol a kerületek, városok, országrészek között semmiféle fizikai választóvonal nincs, ezáltal - már ha időnk engedi - bármerre kedvünkre kirándulgathatunk... korlátozás nélkül. Ha azt is figyelembe vesszük, hogy emellett nem csak városok, hanem bolygók közt is utazhatunk majd, melyek mindegyikén újabb és újabb hatal-

mas metropoliszok vannak, akkor a tiszta játék-időt mérő képzeletbeli óránk kismutatóját már szinte látjuk is átfordulni saját tengelye körül.

A program magja egy exkluzív fejlesztésű, Jade nevű főhősnőnk nevét viselő motor lesz, melynek legfőbb feladata az elképzelések szerint nem más, mint biztosítani azt, hogy nemhogy töltőgetést, de még a leghalványabb átmenetet se vegyük észre a különböző helyiségek, a helyiségek és az utcák, az utcák és a még annál is nagyobb nyílt terek között. A bejárható hatalmas világ - és az E3-on bemutatott rövidke játszható demo, meg az a pár közzétett kép, amivel Ubi Soft-ék mindeztidáig kiszűrték a szemünket - sejtetni engedi, hogy nem csak gyalogszerrel állhatunk ellen, hanem mindenféle vízi-, földi-, légi-, és űreszköz segítségével is igénybe kell vennünk kalandunk során. A grafikán egyébként már most látszik, hogy izléses színösszeállítású, aprólékosan kidolgozott rajzfilmes stílust fog képviselni, csak egy kis fokkal realisabbat annál a fajta stílusnál, amelyben az egyenes vonalak meg a derékszögek szigorú titólistán vannak.

A megjelenési időpontra vonatkozóan még csak támpontot sem tudok nyújtani; az viszont már majdnem teljesen biztosra vehető, hogy nem a fenti címen fogjuk viszontlátni a kész művet: a BG&E egyelőre csak egy ideiglenes elnevezés, amíg a fejlesztők nem találnak valami jobbat. Én mindenesetre folyamatosan figyelemmel fogom kísérni, hogy milyen néven kell majd keresnem - kevés játék van ugyanis a listámon, amit ennyire várok.

Domján László





# GALLEON

## ISLANDS OF MYSTERY

Kiadó: Interplay

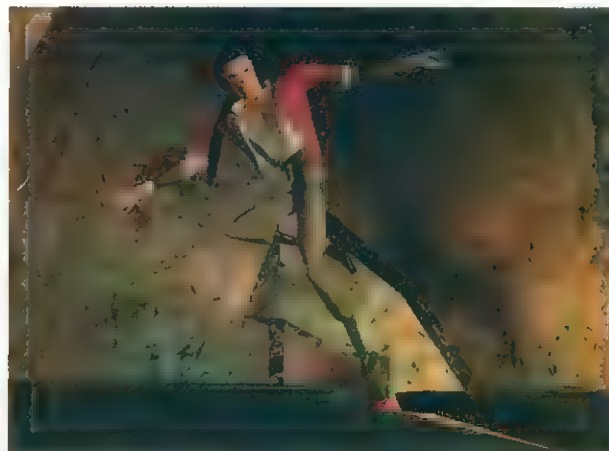
Fejlesztő: Confounding Factor

Eredet: Egyesült Királyság

Formátum: Xbox, GC, PC

Megjelenés: 2003. első negyedév

Web: [www.confounding-factor.com](http://www.confounding-factor.com)



Az angol Toby Gard egy kisebbfajta játékfejlesztő-hős a szememben, ugyanis ő álmodta és tervezte meg a kedvenc játékomat, a *Tomb Raider*-t. Mihelyt robbant a *Tomb Raider* bomba, és ő ennek segítségével rendesen megszédte magát, valószínűleg elérkezettnek látta az időt arra – mint annyi sikeres játékfejlesztő előtte, – hogy saját céget alapítson, ahol száz százalékosan az ő kezébe kerül minden irányítás, és ahol teljes szabadsággal olyan játékot alkothat, amilyet csak akar. Mindez jó régen történt, az új, saját cégének neve pedig a furcsa Confounding Factor, azaz Zavaró Tényező lett. 1997 áprilisában tehát Gard szakított az általa kreált bombanővel, Lara Croft-tal, de nem szakított a játék által bevezetett teljesen 3D-s, third person (külső-hátsó) nézetes akció-kalandjátékokkal. A fejlesztés, amibe az új cég 14 emberes csapata öt éve belevágott is egy ilyen anyag volt, és a *Galleon – Islands of Mystery* címet kapta. Nem meglepő, hogy játékukkal az azóta is keveset változó *Tomb Raider* játéktílus teljes megújítását, és a *Tomb Raider* kemény sárba döngölését tűzték ki céljuknak; bár a *Galleon* hasonló lesz a *Tomb Raider*-hez, a hírek szerint a cselekvési lehetőségeink ezúttal még határtalanabbak lesznek. Gard úgy írta le a *Galleon* motorját, hogy ebben valószínűleg meg mindazt, ami a *Tomb Raider* lehetett volna, ha nem a PlayStation szűkös korlátaihoz kellett volna igazítani, butítani annak idején a játékot.

A *Galleon*-t az Interplay fogja kiadni, már ha valaha elkészül; ugyanis, mint oly sok nagy nevű ígéretes játék, ez is sok évet csúszott, és többször váltott célplatformot is. Eredetileg, ha jól emlékszem 1999-es megjelenésről volt szó, de azóta több 2000-es, 2001-es és 2002-es dátum is meg volt nevezve, most pedig már csak 2003 tavaszára ígérik. A játékot fejlesztették PC-re, Dreamcast-ra, Xbox-ra, GameCube-ra és PlayStation 2-re is, de ez a lista is csökkent az évek során; pillanatnyilag az biztos, hogy lesz Xbox-ra és GC-re, a hivatalos nyilatkozat szerint nem valószínű, hogy lesz valaha is PS2 és PC verzió, de a mi nem hivatalos

információink szerint mégiscsak el fog azért készülni PC-re is az anyag ;).

A gémet úgy is emlegették egy időben, mint egy kalózos korban játszódó *Tomb Raider*-t, ugyanis a játékban egy fantasy sziget-világ hat egymástól teljesen különböző, egyedi szigetét fogjuk felfedezni a címben is említett gályánk segítségével. Ezek némelyike az ókori Hellászra fog minket emlékeztetni, némelyike az Ezeregyéjszaka meséire; lesz továbbá vulkanikus és high-tech sziget is, és mindegyiken rengeteg csapdával teli barlang, egyedi karakter, izgalmas puzzle, sok-sok kaland és egyéb felfedeznivaló vár majd ránk. Ráadásul a szigeteket nem szükséges egymás után, szigorúan lineárisan meglátogatnunk – már a játék elején bárhova elhajózhatunk, és a szigeten is szabadon barangolhatunk, sőt minden hely tetszik, de ezek mellett inspiráltak még a kung fu filmek, a Disney rajzfilmek és a *Tigris és Sárkány* (repülés, falmászás, tetőn ugrálás) is. A játék tehát egy kalandos, mágiával teli világban játszódik, amit óriási (némelyikük több mint 300-szor nagyobb nálunk) szörnyek, gonosz rabszolgatartók, hatalmas skorpiók, méretes szobor-gölemek, mitikus lények és nem utolsósorban gyámolításra szoruló, bajbajutott leánykák népesítenek be. Az igazán nagy, kulcsfontosságú főnökök ellen egyébként ebben a játékban nem lesz elég a nagy tűzerő és a sok talonban levő medipack, mint a *Tomb Raider*-ben, ezeket itt csak csellet, különféle bonyolultabb taktikákkal tudjuk legyőzni.

### SZTORI

Minden azzal kezdődik, hogy egy Areliano nevű világhírű, bölcs, öreg gyógyító meghív minket (azaz az általunk irányított hajóst, Rhama Sabrier kapitányt) Akbah városába, hogy kinyomozzunk neki egy ügyet. No persze nem egy *X-Aktáról* van szó, akkor mást hívtok volna – itt hajós dologban kell szimatolni, konkrétan egy rejtélyes hajó sodródott a város partjainak közelébe, és valamiért nagyon furja az öreg oldalát minden a bárkával kapcsolatot. A hajóra érve elsőként megállapítjuk, hogy az nagyon-nagyon hosszú ideig hánykolódott gazdátlanul a tengeren, a legénysége pedig valószínűleg valamilyen varázslat következményeként fává változott; ezután le is vonjuk a gyors következtetést: a hajó valószínűleg rengeteg mágikus titok rejtkehelye. Az öreg Areliano-nak ennyi nem elég, megbíz minket, hogy még tovább nyomozzunk a hajó és rakományának eredete után, honnan származik, meg effélék. Rájövünk, hogy a hajót már egyszer felújították, és megtaláljuk rajta a hajóács szígnőjét is, ami már egy jó kiindulási pont a nyomozáshoz, ám mielőtt teljesen beleélénk magunkat Sherlock Holmes szerepébe, valaki elárul minket, megöli az öreget, és ellopja a hajót. Ekkor már tisztában leszünk azzal, hogy a hajón valami olyan ősi mágikus tárgy volt, ami végtelen erőt rejt, és hihetetlen pusztításra képes, ráadásul ez a lehető legrosszabb kezekbe került, tehát küldetésünk ennek visszaszerzése, és gondolom megsemmisí-



tése lesz; mindegyébként csak korlátozott idő áll rendelkezésünkre. (Ugye mindenkit emlékeztet ez a sztori egy kicsit Lara Croft legelső kalandjaira? A játéktérvezők nem nagyon erőltették meg magukat, ha persze az is igaz, hogy ők nem irodalmi Nobel-díjra gyúrnak.)

## LEGÉNYSÉG

A hajónk legénysége, és így csapatunk nagyrészt három főből fog állni. Ez az általunk irányított daliás hős mellett két helyes NPC leányzót jelent még, természetesen mindhárom szereplő más-más egyedi tulajdonságokkal rendelkezik. Közvetlenül kizárólag Rhama kapitányt irányíthatjuk, a lányokat csak közvetve; adhatunk nekik konkrétabb és kevésbé konkrétabb utasításokat is, amiket végrehajtanak. Fejlett mesterséges intelligencia irányítja őket, saját döntéseket hoznak, élnek, harcolnak, meg minden. Az utasítások a harcban például lehetnek olyanok, hogy a lányok passzívan vagy agresszíven harcoljanak, támadják az ellenséget, védjék egymást vagy saját magukat, de akár konkrét ellenséges célpontot is meghatározhatunk, akit lusták vagyunk mi magunk lekasabolni. Gyakran a puzzle-k megoldásában is szükségünk lesz a segítségükre, bizonyos esetekben a különleges képességeikre, bizonyos esetekben csak egy plusz segítő kézre. Ez utóbbit jól illusztrálja például az, hogy ha egy olyan ajtóhoz érünk, amit két kapcsoló egyidejű megnyomásával lehet csak kinyitni, akkor az egyik kapcsolóhoz odaküldhetjük az egyik csajszt, és tudni fogja, mit kell csinálni, miközben mi megnyomjuk a másik kapcsolót. Ha jól sejtem egyébként a két nő + egy férfi háromszögben rejlő lehetőségeket is kiaknázták a történetírók, biztosan lesz a játékban *Final Fantasy*-kre és brazil szappanoperákra emlékeztető romantikus szál is, hősünk talán egyszerre két hölgygel is szerelembes esik, hehe. Lássuk a karakterek részletesebb leírását is: Rhama Sabrier: Ő a főszereplő, őt fogjuk irányítani.

Rhama egy legendás és tapasztalt hajós, harcos, kalandor és térképész, az Endeavour nevű gálya tulajdonosa és kapitánya. Egy igazi hős mind kinézetre, mind képességekre - okosabb, gyorsabb és ügyesebb, mint a legtöbb ember, emellett őszinte, bátor és igazságos, még sincs elszállva magától, és nem veszi magát túl komolyan. Akrobatikus tulajdonságai messze földön híressek, képes a függőleges falra, sőt kicsit még a plafonra is felszaladni, nincsenek számára elérhetetlen helyek. Kezdetben egyébként ököllel fogunk harcolni, majd menet közben 15 fegyverre is szert tehetünk; főleg kardokra, de akadnak löfegyverek is.

Faith: Ő a vörös hajú lány; tudós, gyógyító, kezdő mágusféleség, és az intróban meggyilkolt öreg Areliano bosszúra szomjas lánya. Határozott, független, néha azonban kissé meggondolatlan és túl vakmerő. Mivel biztonságos városi életet élt, nem túl harcedzett, és nem a legjobb a fizikuma, de a gyógyító és fénygyújtó képessége hasznos, emellett a mágikusan lezárt ajtókat is ki tudja nyitni.

Mihoko: Ő az ázsiai bérgyilkoslány, a halálos konoichi, a kung fu legendás nagymestere, akinek távolabbi múltja a homályba vész, és akit a földjén úgy ismernek, mint a legőzhetően harcost. Őt egy gonosz varázsló mágijával a rabszolgájává tette, és arra kényszerítette, hogy bérgyilkosként dolgozzon neki; miután megszabadítottuk a rabszolgasorból, hálából csatlakozik hozzánk. Mihoko ügyessége, fürgesége és ereje is átlagon felüli; sőt, még Rhama-nál is gyorsabb és messzebbre ugrik - ezt nyilván sok puzzle-ben ki is kell használnunk, ahogy Faith mágikus képességeit is.

## MOTOR

A játék grafikus motorja a képekből, mozikból és az erre vonatkozó infókból ítélve nem valami nagy szám; teljesen átlagos az olyan ma már alap dolgokkal, mint a particle system és az árnyékok. No persze nem a ruha teszi az embert, a gameplay a legfontosabb. A világ is viszonylag poligonszegény, sokhelyütt látszanak a hatalmas háromszögek; ez régebben a karakterekre is igaz volt, de az újabb képeken ezek már sokkal komplexebbek lettek, most már roppant jól néznek ki.

A karakterek és a sztori mellett én leginkább a mozgáskultúrára és az irányítás milyenségére vagyok kíváncsi; a jelek szerint a *Tomb Raider*-ből ez a rendszer gyakorlatilag teljesen átjött, de rengeteget fejlődött, és vannak új mozdulatok is. Itt is van négykézláb és falon mászás, vetődés, plafonon függeszkedés,



ugrálás, löfegyveres harc, futás, séta és úszás, de új a kardvívás és a kung fu közelharc, ahogy új a falakra és plafonra való felfutás, a hatalmas távolságra történő ugrás és a bizonyos esetekben igénybe vehető repülés. A harcban egyébként egyszerre általában sokan támadnak majd ránk, és két módon is harcolhatunk - az egyikkel mindig automatikusan a legközelebbi támadót csépeljük, a másikkal ráállhatunk direkt egy ellenfélre, ekkor pedig kombókat is bevihetünk. Ha pedig körbevesznek minket, újabb mozdulatok is előjönnek, sőt akár le is szórhatjuk az ellenfeleinket egy magas szikláról, ha fogást találunk rajtuk. A harcrendszer tehát kétségtelenül messze meg fogja előzni a *Tomb Raider*-t. Szintén érdekes újfítás, hogy az irányítás és mozgás nagymértékben helyzetérzékeny és intuitív lesz; a gép kitalálja és végrehajtja, amit tenni akarunk. Teszem azt, ha be akarunk menni egy nálunknál alacsonyabb barlangba, ahelyett, hogy a fejünket bevágnánk a felső perembe, hősünk automatikusan négykézláb folytatja az útját bent. Hasonló példa az is, hogy amennyiben elvétünk egy ugrást, és a szakadékba zuhannánk, Rhama automatikusan elkapja a szikla peremét, és felhúzza magát. Mindez, tartok tőle, kicsit túlságosan is leegyszerűsítheti a játékot, hiszen nem kell centizni az ugrásokat, mint a *Tomb Raider*-ben, ahol pont ez volt az izgalmas, továbbá ha már ennyire magától csinál a karakterünk mindent (állítólag sok esetben magától is ugrik), akkor már ennyi erővel egy önjátszó demó is lehetne. Persze bizonyára megpróbálják a készítőket ezeket a segítségkeket azért ésszerű határok között tartani, továbbá állítólag ezeket ki is lehet kapcsolni, akárcsak a *Tomb Raider*-ben az automata célzást, így a *Galleon*-ban is visszakaphatjuk a *Tomb Raider*-es nehezebb irányítást, ha éppen ez szívünk vágya.

## VÉGSŐ

A régi képekből én egy alacsony poligonszámú, egyszerű outdoor játékra számítottam (bár az sem volt egy rossz játék), de most, hogy nőtt a poligonszám, és én jobban beleástam magam a *Galleon* mozikba, hírekbe, képekbe, interjúkba és egyebekbe, belátom, hogy ez egy sokkal nagyobb és komplexebb indoor / outdoor anyag lesz. Amennyiben nem szűrik el mondjuk a túlságosan intuitív, szinte már önjátszó játékmennettel, megkockáztatom, a játék roppant nagyot fog szólni; ahogy mondják, ez lehet a *Tomb Raider* szellemi folytatása.

Nemes Raymond





# MUTANT STORM

Kiadó: PomPom

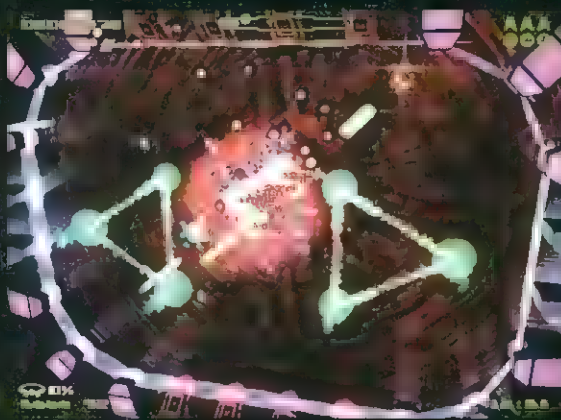
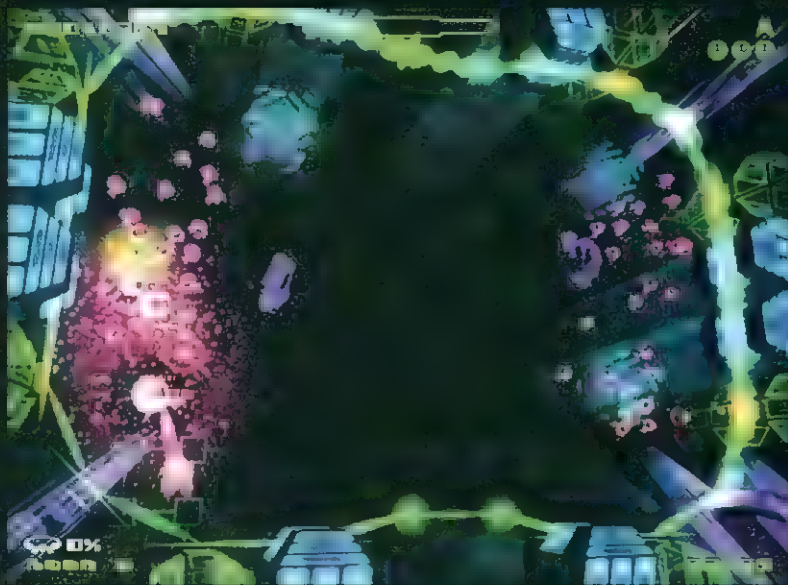
Fejlesztő: PomPom

Eredet: Egyesült Királyság

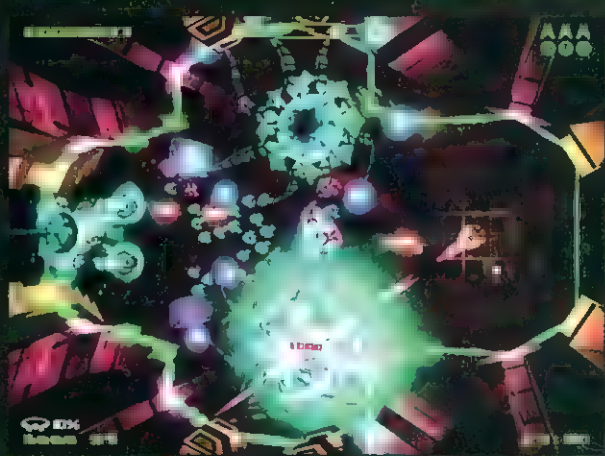
Formátum: PC, Mac

Megjelenés: már megjelent

Web: [www.pompom.org.uk](http://www.pompom.org.uk)



betöltő pályán és löni a hullámokban ránk támadó robotokat / szerkezeteket, ahogy csak a csövön kifért. Leginkább két irányítóval volt élvezhető a móka: az egyikkel a hősd mozgást irányítottad, a melletted ülő cimborád pedig célzott és lőtt a másikkal. Korai multiplayer: sok mai, százezer dollárért licenszelt engines, vérgőzös lövöldét vert agyon a játékelmény. A *Mutant Storm*



**R**etro. Nostalgia. A nyolcvanas évek eleje. Kis, füstös árkád-termek. Flipperek, *Space Invaders*, *Pac-Man*. Papírhúszasból felváltott kétforintosok az izzadó tenyérben. Aztán: Commodore 64, kéthetente kettőtört joystickok, tűzforró tápegység, nyekergő magnó a gép mellett. *Wizard of Wor*, *Revenge of the Mutant Camels*, *Robotron*. Böcs a párás szemű múltba révedésért, de a *Mutant Storm* ezt váltja ki belőlem. A KByte igyekszik mindig az újat, az áttörést, a forradalmi bemutatni – de néha egyszerűen muszáj foglalkozni a nagyipari játékgártás alatt meghúzódó kis csapatok apró gyöngyszemeivel is. Az angol PomPom (akik az igen néves online / offline magazinoktól igen szép kritikákat kiérdemlő *Space Tripper*rel egyszer már letették a névjegyüket az asztalra) ismét visszanyúlt a gyökerekhez: új játékkal, a *Mutant Storm*al a régi idők egyik meghatározó lövöldéjét, a *Robotron*ot gondolják újra a mostani poligon-éra elvárásainak megfelelően. Ha a KByte létezett volna akkoriban (mármint a nyolcvanas évek elején) akkor biztosan kiemelt helyen foglalkozott volna a Williams klasszikusával. A kor színvonalán csúcskategóriásnak számító grafika, rengeteg pálya, és hisztérikusan jól eltalált játékmélet jellemezte a *Robotron*ot. Kis figurával kellett mászkálnunk az egész képernyőt

lényege ugyanez: az arénában rád zúduló ellenfél-tömegeket kell felülnézetből hűvös halomba lőni. Nincs taktika, nincs bonyolult háromdimenziós játéktér, nincs nagyívű kerettörténet – csak te vagy, az iránybillentyűk, az egér, és a reflexeid. Ez nem az *Unreal Warfare* motor, és nem is a legújabb *LithTech*. Az általunk irányított masina és az ellenfelek (valamint a játékban fellelhető egyéb objektumok) poligonokból állnak ugyan, és a pusztulást kísérő effektusok is a kor színvonalának megfelelően vannak kidolgozva – vizuális orgazmust azonban senki se várjon tőle. Az orgazmus egészen máshol fog bekövetkezni: az agyban. A tudatos és ösztönös én közül az előbbi háttérbe szorul, az utóbbi pedig átveszi feletted az irányítást. Játssz öt percet, és kimelegedsz. Játssz egy fél órát, és megszűnik körülötte a világ – kizárólag a képernyőre tudsz majd koncentrálni. A *Mutant Storm* nem ismer pardont. A játék egy rendkívül egyedi, a játékos tudáshoz alkalmazkodó nehézségi-rendszert alkalmaz. Lőj le villámgyorsan mindenkit, szedd fel az összes lehetséges power-upot (új fegyverek, ideiglenes pajzsok, vagy az alaplövedéket felgyűró tárgyak) és a *Mutant Storm* bekeményít. Lövöldözz megfontoltan, a rázós helyzetekben használd a mega-bombát – a *Mutant Storm* (viszonylag)

kíméletes lesz.

Van aztán egy komponens, amiben a PomPom játéka túlmutat az eredeti *Robotron*on, ez pedig a színek ravasz alkalmazása. A korabeli technológia nem tette lehetővé, hogy a játék készítői széles színskálákat alkalmazzanak – a 32 bites színmélységről akkoriban még álmodni sem mert senki. A *Mutant Storm* most remekül kihasználja ezt a lehetőséget; a játék mind a nyolcvankilenc pályája szemképrázlatát színekben pompáztat. Egy órányi kőkemény *Mutant Storm* az arra fogékonyaknak egyenlő lesz egy vizuális LSD-tríppl: a rengeteg, szabálytalanul mozgó, néha csoportokba összeálló, aztán szentjánosbogáerként szétrajzó ellenfél valahol mélyen bezavar az agynak – a kép enyhén egybefolyik, a látótér kissé leszűkül – sajátos élmény, utójára a léleksztésönös (eredetileg Dreamcast-os – csak hogy szeretve tisztelt főszerkesztőnk egyik kis kedvencének platformháttéréről teljes legyen a kép ;) REZ produkált ilyesmit nálam.

A *Mutant Storm* ötpályás demója letölthető a fejlesztők honlapjáról, a teljes játékért húsz dolcsit kell kicsöngetni. Nem bonyolult játék, a leggyorsabb mechanizmusokat használja a játékos gép mellé ragasztásra – mégis a lehető legideálisabb félórás szórakozás egy munkával vagy tanulóssal töltött nap végére.

Somosai László





## A 2003-AS SZABAD-RÚGÁS RENDSZER

Ha áll a labda, attól a játék még nem áll meg. Az új finom beállításokkal a teljes irányítás a tied! A labdába rúgva megpróbálhatod azt a felsőlécc alá juttatni vagy gyorsan keresztülvezetni a sorfalon, amelyben a saját játékosaid vannak, vagy beérugni, mint Roberto Carlos.



## A 2003-AS LABDA-IRÁNYÍTÁSI MODELL

Az EA SPORTS™ Freestyle Control egy újfajta labda-irányítási módszer. A Freestyle Control segítségével a játékosok egyedi mozgásaival ruházhatók fel. Olyan mozgással, ami sokkolja a védelmet. Olyan mozgással, ahogy Roberto szinte kilép a képernyőről.



## A 2003-AS PASSZOK

Új csapatmunka és takarítók. Az ellenfél kijátszása pontosabb passzokat és mozgást igényel. A részleteket ellesheted Edgar Davidstől.



## A 2003-AS CSELEK

Furfangos fejelések, merész csavarások, pontos passzok – mindenre képes lehetsz, ha elég ügyes vagy. A labda új mozgásrendszere eredményeképp már nem végez el helyetted mindent. A virtuális labda úgy fog viselkedni, mint amit Davids megszerez, amit Giggs fricskáz vagy amivel Roberto Carlos a kaput Őröl. Mutasd meg, hogy méltó vagy a csapatba kerülésre!



## A 2003-AS FIZIKAI MOZGÁS

Az ellentétes mozgásokat új szintre emelték. A labda már nem ragad hozzád, neked kell a labdára ragadnod. Ryan Giggs képes erre. És Te?

## IRÁNYÍTSD A LABDÁT, IRÁNYÍTSD A MECCSET!

A FIFA FOOTBALL 2003 megújult MI-val vezérelt. Alapjaiban megváltoztatja a játékmódszert. A labda labdaként viselkedik. Ideje újra edzésbe lendülnöd!

Törj a csúcsra! Vedd át az irányítást! Légy a 12-ik!



fifa2003.ea.com



It's in the game

Megjelenés: 2002. november eleje  
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél, 1077 Budapest, Wesselényi u 25, Tel: 478-09-10, Fax: 478-09-14, Web: www.ecobit.info, E-mail: sales@ecobit.hu



PlayStation 2



©2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and It's in the game are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. © 1977 FIFA™, EA SPORTS is an Electronic Arts brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



# FREELANCER

Kiadó Microsoft Game Studios

Fejlesztő Digital Anvil

Eredet Egyesült Államok

Formátum PC

Megjelenés: 2003. tavasz

Web: [www.microsoft.com/games/pc/freelancer.asp](http://www.microsoft.com/games/pc/freelancer.asp)



**A** Freelancer egyértelműen az utóbbi idők egyik leghílyatottabb sorsú játéka – nagyon kevés projekt éli túl a négyéves fejlesztési ciklust, a pénzük után rohanó kiadók ilyenkor általában már leállítják az egészet, és széjjelkergetik a fejlesztő csapatot. Csak a kiválasztott kevesek (lásd még: 3DRealms – Duke Nukem Forever) engedhetik meg maguknak, hogy ennyi ideig molyoljanak egy játékon – úgy tűnik, a Digital Anvil gárdája a szerencsés fickók közé tartozik. Sújtotta szegény Freelancert minden, ami csak elképzelhető – legjobban az ötletgazda Chris Roberts (igen, a Wing Commander Chris Roberts) két évvel ezelőtti távozása viselte meg a csapatot. A Freelancer ennek ellenére él és virul (a Digital Anvil tulajdonló Microsoft valószínűleg szívlapáttal szórta bele a pénzt) és fél tucat kijelölt, majd be nem tartott időpont után jövő év márciusában talán meg is jelenik.

## MELYURI KALANDOK

No, de most akkor mi a fityene is ez a Freelancer, érdekel is engem, hogy meddig meg hogyan fejlesztették?! – kérdezheti a nyájas olvasó, joggal. A Freelancer, kérem alássan, egy Elite-klón. Tetszenek tudni: az a nagyon régi játék, amit a magamfajta nosztalgikus vén betyárok könnyes szemmel szoktak emlegetni, ha a régi szép idők felemlítésére kerül a sor. Az Elite maga volt a szabadság: a saját űrhajóddal kereskedhettél, kalózkodhattál, fejedáskodhattál egy hatalmas univerzumban. A Freelancer valami ilyesmit szeretne nyújtani, csak éppen a mai kor színvonalára pofozva a megjelenítést, és nem utolsósorban forradalmasítva az űrjátékok irányítását. A játék háttértörténete meglehetősen szokványosan indul: az emberség történetében beköszönt a kényszerű felfedezések kora, mivel saját naprendszerünk lakhatatlanná válik. Négy hatalmas hajó indul el a Sirius-rendszer felé, hogy a katasztrófa elől menekülő földlakók ott találjanak új otthon maguknak. Az általunk alakított Trent Edison is az egyik hajón

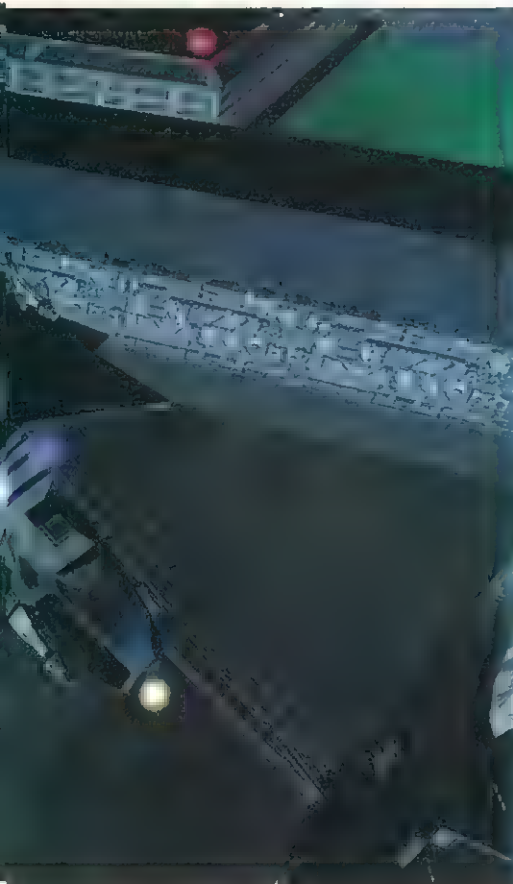
csücsül, és azon mészlik, hogy miképp tudna ő nagyon meggazdagodni. Edison barátunk nem hazudtolja meg a nevét: ahogy a hajók elérik a céldesztnációt, rögtön belepattan kis űrhajójába, és nekivág a végtelen univerzumnak, hogy minél előbb összejöjjön a saját lakásra, űrhajóra, robotra és plazmaágyúra való. Hősünk következő döntése már politikai jellegű lesz: választani kell a négy nagy hajó lakosságából kialakult négy nagy frakció (Rheinland, Liberty, Bretonia és Kusari) között. A frakciókhoz való csatlakozás azért lesz jó nekünk, mert számtalan finom küldetést lehet bekasszírozni tőlük – ahogy ezt már az RPG-kben is megszokhattuk. Nem véletlenül említem a szerepjátékokat: a Freelancer ugyanis elég kemény roleplay beütésekkel is rendelkezik. Az űrállomásokon NPC-vel találkozhatunk (nem oly régg költözték büszkén a fejlesztők: lesznek robot NPC-k is – gratulálunk), akik nem csak információforrásként funkcionálnak majd, hanem aktívan alakíthatják a történetet is. A Freelancer egyjátékos módja furcsa keveréke lesz az Elite „tegyél azt, amit akarsz” megközelítésének és a Privateer / The Darkening viszonylag kötött sztorivezetésének. Analógiaként leginkább a Morrowindet lehetne felhozni: ott is eltérhettél már rögtön a játék elején a fő történetvonalától, nem volt kötelező semmit megcsinálni – a Freelancerben sem kötelező szinte semmi, miután befejeztél a „történetet”, még fél évig kalandozhatsz a játék világában – kihívások még akkor is lesznek. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy rengeteg lehetőséget préseltek bele a fejlesztő urak a játékba: teljesen szabadon dönthetsz a felől, hogy miként csinálod meg a szerencsédet. Az alapvető probléma a pénz kérdése, hiszen a jövőben is minden kemény pénzmagba kerül – ha jobb hajót akarsz venni, vagy a jelenlegre kívánsz új ágyúkat szerelni, akkor bizony ki kell csöngetni érte a kopejkákat. Pénz keresni kismillióképpen tudsz: vállalhatsz misszió-

kat, beállhatsz fejedáskodni, de ha békésebb típus vagy, akár hetekig szállíthatod az érceket az egyik bolygóról a másikra némi extra profit reményében. A csúnya rosszsisfiúk kalózkodhatnak – ezzel mondjuk vigyázni kell, mert rohamosan csökkent a reputációd – a reputáció pedig majdhogynem a készpénzzel felérő „valuta” a Freelancer világában. A négy frakció között ingadozva szintén a reputációd emelkedik vagy csökken – átverheted őket, adhatod mindenhol a jófiút (és titokban missziókat vállalsz el az állítólagos szövetségesed elpusztítására), vagy lehetsz határozott, és örök időkre leteheted a garast valamelyik társaság mellett.

## ÖSSZEHOZÁS

A Digital Anvil-nél (meg a Microsoftnál) valószínűleg rendkívül okos emberek hozzák a döntéseket





– ránéztek például az eladási listákra és megállapították, hogy a tömegek a könnyen kezelhető és fél óra alatt elsajátítható irányítású játékokat kedvelik (és vásárolják). Ennek megfelelően kicsavarták a joystickot a béta verzióval vígan lövöldöző belső tesztelő kezében, és elgondolkodtak azon, hogy miként lehetne felhasználó-barátabbá tenni az űrháborús játékok eddigi, sokgombos hancúrléceket és minimum tíz egyéb billentyűt használó irányítási rendszerét. Megoldás: használjunk mindenre egeret. Bizony, a *Freelancert* totálisan lehet uralni az egér komával: csak odaklikkelünk az űr megkívánt szejletére, és már repülünk is. Űrharcoknál hasonló a helyzet: egér barátunkkal határozhatjuk meg a repülési irányt, menüből pedig azt, hogy milyen manővereket akarunk végrehajtani, vagy az ellenséges hajó(k) milyen alrendszerét óhajtjuk célba venni. Leírva elég nagy marhaságnak tűnik (a cikkíró is tart tőle a hasonló rendszert nem túl sikeresen erőltető *Earth & Beyond* után) de akik próbálták, mind azt nyilatkozták róla, hogy isteni, meg forradalmi, meg könnyen megtanulható. Igazán értékelendő, hogy Digitális Üllőkék ötvözni kívánják a *Diablot* a *Freescape*-el, csak a játék ne lássa kárát a végén a nagy újító szándéknak. Nagyon kíváncsi lennék, hogy ezt az egerezős dolgot Roberts bácsi találta e ki még annak idején – tippem szerint ugyanis már az ifjú sülvölvények agyából pattant ki

az ötlet. Nem szóltunk még a *Freelancer* grafikájáról, pedig az is megérdemel egy misét. Vizslaslatok csak át alaposan az itt elterülő képeket – ugye, milyen pofásan néznek ki? A nemzeti elfogultság ugyan azt mondhatja velem, hogy a *Haegemonia* űrje szebb ennél – de a stílus is más. Egy dolgot biztosan leszögezhetünk: a maga műfájában a *Freelancer* a legszebb játék, ami mostanság a piacon van, vagy éppen oda készülődik. A négyéves fejlesztési ciklus itt, a grafika terén hozta meg igazán a gyümölcsét. Az eredeti tervek szerint a *Freelancernek* nagyjából egy időben (pár



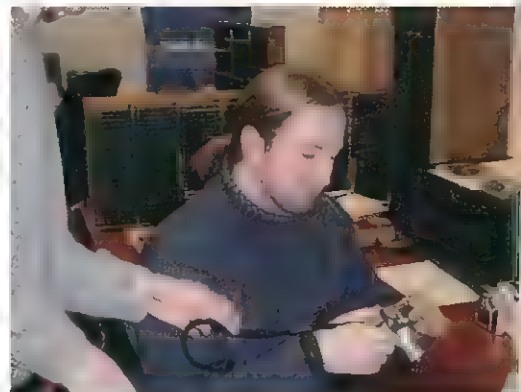
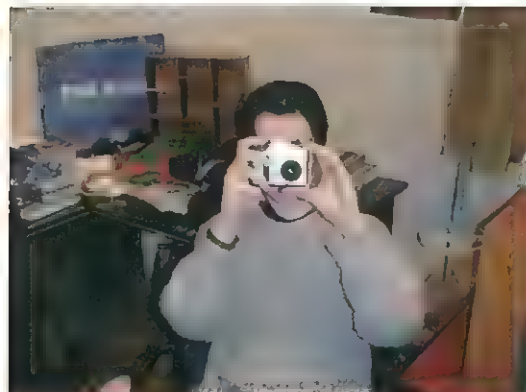
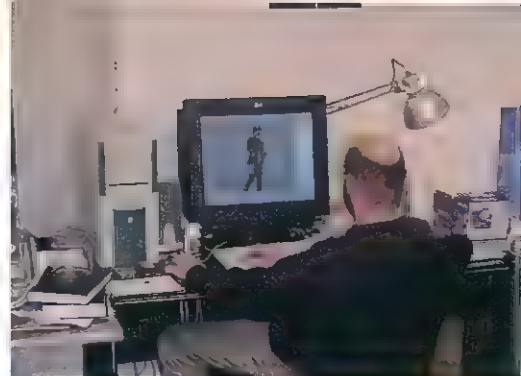
hónap késéssel) kellett volna megjelenni a testvér-játékanak szánt *Starlancercel* (annak készítésében még Roberts bácsi is aktívan közreműködött). Nem így történt, a *Starlancer* már két éve kijött (meg is bukott szépen csendben), a *Freelancert* pedig tovább hegesztették – a két játék közti vizuális különbség hatalmas, pedig annak idején ugyanazt a grafikus motort használták.

## HATÁRTALAN JÁTÉK?

A *Freelancernek* (a fejlesztői szerint) soha nincs igazából vége. Hiába csináltál meg minden elérhető küldetést, hiába szereztél meg a legdögösebb hajót – felfedezni való mindig akad, biztosan van még az űrnek olyan szeglete, ahol nem jártál. Ha mégis elérted a játék határait (az űr itt természetesen nem végtelen) akkor jöhet a multiplayer, ami újabb kihívásokat tartogat. Társas környezetben a játék is megváltozik: a társaidal tudsz kötelékben repülni, de egy nagyobb hajót közösen irányítva a haverod a lövész szerepét is átveheti. A hírek szerint a multiplayer módusra különleges figyelmet fordítanak a Microsoftnál, jelenleg is több, mint ötszáz ember nyúzza nap mint nap a játék bétáját. A magas szinten kidolgozott grafika és a rengeteg funkció ismeretében a várható minimum gépigény sem eltűzött: egy 600-as processzor, 128 MB RAM és egy ma már abszolút alapnak számító (16 megabájtos) 3D gyorsító lesz szükséges a *Freelancer* alapbeállítások mellett történő futtatásához. A Digital Anvil hatalmasat ugrik az ismeretlenbe ezzel a játékkal: az űrháborús zsáner komolyan betegeskedik mostanában, és ha nem a *Freelancer* lesz a megváltó gyógyszer, akkor semmi. Tavasszal (reméljük) személyesen is beszélhetünk róla, hogy hatott e medicina...

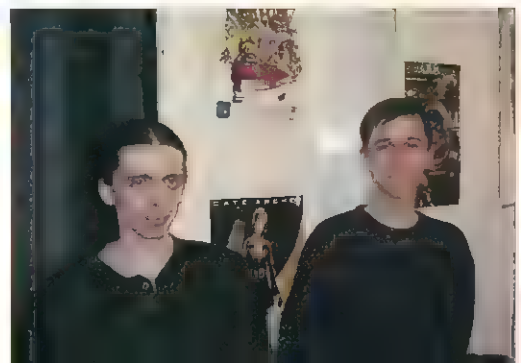
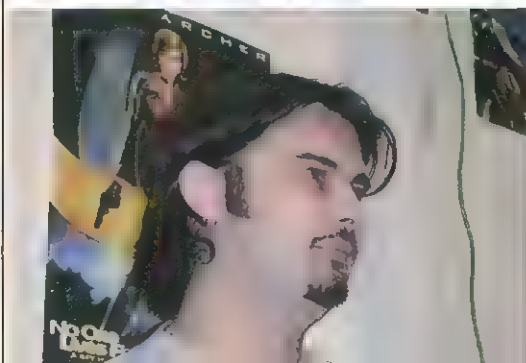
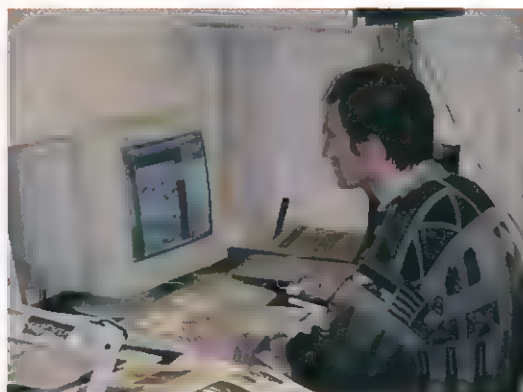
Somosi László



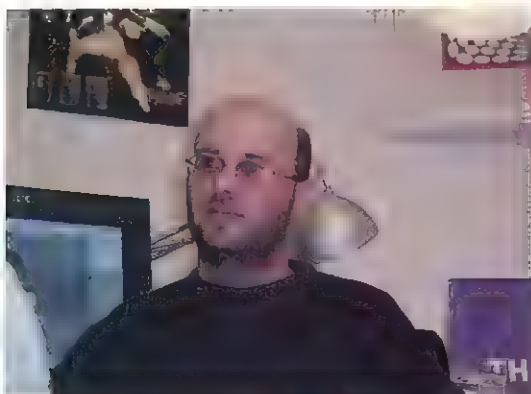


# STORMREGION

Unplugged







Az 576 kutató droidjai minden információmorsát összeszedgetnek, begyűjtenek, hogy aztán Ti mélységes meglepéssel tájékozódhassatok a legfrissebb hírekről. A Reiker-kommandó Digital Reality-nél tett utazása után e hónapban a Stormregion fejlesztőcsapatnál voltunk gyárlátogatáson. A viharsarki kóderek 2001 végén befejezték a S.W.I.N.E. munkálatait, és új mű alkotásába kezdtek. Az év vége felé járunk, a Storm nem titkolt szándékkal fel akarja piszkálni a sajátot, igaz még messze a kész produkció, de már látszik az út vége. Jó, ha már most mind a szakma, mind a közönség fülébe rakják a bogarat. Vagy amit ilyenkor szoktak.

Szerkesztőségünk nem csúszott szét az örömtől, mikor megtudta, hogy a Stormregion szívesen adna on-line interjút, meg pár exkluzív képet. Reiker dühöngött, hogy hó, meg hé, ezzel nem szúrják ki a szemünket, és akkor már csak azért is többet. Balage fiam, ragadj pennát, papírost, keríts magadnak fotóst és tudj meg mindent. Tudni akarom, mit csinálnak ezek, hogyan csinálják; a programozónak mi a kedvenc prímszáma, a dizájnner milyen ecsetet használ, a grafikusnak meg milyen színű a kispárnája. Ha kell, ássatok árkot a gyárral szemben, rendezzettek erotikus művészeti fesztivált vagy éhségstrájkot, de interjút és értelmetlen mennyiségű képet akarok a játékból, meg a viharsarki skacokról. Magamra kaptam az irhámot, felmarkoltam egy fényképezőt, aminek a végén GyZ fotóriporter úr lógott, és uzsgyi a VII. kerületbe. Mivel nagyjából egy éve már jártam a célpontra, tudtam, merre kell menni. Egy óra felesleges bolyongás, utcablák böngészése és GyZ vihogásának hallgatása után a target helyszínére érkeztünk - még a bejárat is ott volt, ahol tavaly. Összeraktuk a madárleső bunkert, előkerítettünk egy éhségstrájkolót, aláaknáztuk a bejáratot és a kolléga berendelte az erotikus táncosokat is. Minden a terv szerint halad, nyugtatott meg GyZ, miközben forró teát szűrcsölgettünk terepszínűre festett madárlesünk mélyén; jók vagyunk, gondoltam én is, ám ekkor egy váratlan hang szólt ki a második emeletről: "Á, az öthetvenhatosok! Gondolhattam volna - gyertek, készséggel rendelkezésekre állunk mindenben." Lön' nagy megkönnyebbülés, majd betessékelés, vigyorgás, köszönetés. Fotósnak megmutatni, hol kell bekapcsolni a fényképezőgépet, diktafon pozícionálása, kérdések bogarászása. Csakúgy, mit tavaly, most is **Mogyorósi Gábor és Bánki-Horváth Attila** válaszolt kérdéseinkre.

Nagyjából egy évvel ezelőtt fejezték be a S.W.I.N.E. munkálatait, körülbelül akkor jártunk itt, amikor a nyelvi, ügynevezett lokalizációs módosításokkal foglalkoztak.

Stormregion. Egy évvel ezelőtt már részvétel angol, a nemel és a magyar színpad egészen év végéig foglalkoztak a több nyelv bevezetésével. Elkészült meg például a cseh, portugál és orosz szinkronis, az utóbbi a nemel mellett különösen jó, s került ott nagyon elveztek, mire van szó.

A S.W.I.N.E. nem lett átütő siker, ez most már tisztán látható. A szakma elismerően nyilatkozott róla, a kritikák világszerte átlagon felüli játékként értékelték, ennek ellenére az eladási statisztikák elmaradtak a várakozásoktól - persze közel sem mondható bukásnak a játék.

Stormregion. Egy évvel ezelőtt már részvétel angol, a nemel és a magyar színpad egészen év végéig foglalkoztak a több nyelv bevezetésével. Elkészült meg például a cseh, portugál és orosz szinkronis, az utóbbi a nemel mellett különösen jó, s került ott nagyon elveztek, mire van szó.

A Fishtank rövidesen el is bukott a piac harcmézején (persze nem a S.W.I.N.E. kiadása miatt ;), egy nagyobb ragadozó, a JoWoD azonnal lecsapott rá, egészben bekebelezte.

Stormregion. Egy évvel ezelőtt már részvétel angol, a nemel és a magyar színpad egészen év végéig foglalkoztak a több nyelv bevezetésével. Elkészült meg például a cseh, portugál és orosz szinkronis, az utóbbi a nemel mellett különösen jó, s került ott nagyon elveztek, mire van szó.

A Stormregion tehát úgy lépett kétezer kettőbe, hogy nem volt kiadójuk, nem volt meg a lehetőségük, hogy úgy istenigazából befejezzék első alkotásukat. Elkeseredésről szó sincs. Kupaktanács, eredménye vissza a gyökerekhez. A csapat alapítói, a kemény mag már a S.W.I.N.E. előtt is egy második világháborús valós idejű stratégiában gondolkodott, és egy kész játék megalkotása során szerzett tapasztalatokkal gazdagodva úgy döntöttek, hogy most végre valóra váltják álmaikat.

Stormregion. Egy évvel ezelőtt már részvétel angol, a nemel és a magyar színpad egészen év végéig foglalkoztak a több nyelv bevezetésével. Elkészült meg például a cseh, portugál és orosz szinkronis, az utóbbi a nemel mellett különösen jó, s került ott nagyon elveztek, mire van szó.

A ma már tizenhárom éves kiadóról röviden annyit érdemes tudni, hogy Európában a történelmi háborús játékok legfőbb kiadója; olyan címek jelentek meg gondozásában, mint a *Sudden Strike*, vagy a *Blitzkrieg*, tehát a Stormregion minden reménye szerint CDV-nél tudja meg a dörgés, és igazából nem lesz olyan európai konkurencia ebben a kategóriában, ami komoly fejfájást okozhat majd. Kérdés, hogy mit kér cserébe a kiadó...

Stormregion. Egy évvel ezelőtt már részvétel angol, a nemel és a magyar színpad egészen év végéig foglalkoztak a több nyelv bevezetésével. Elkészült meg például a cseh, portugál és orosz szinkronis, az utóbbi a nemel mellett különösen jó, s került ott nagyon elveztek, mire van szó.





játékos egymás egységeire tüzelni; igaz, a gyalogos három sorozattal szétgéppisztolyoz egy Tigris-tankot... Távlati terveink között szerepel, hogy a nyáron megjelentetünk egy játszható demót.

A *Panzers* tehát egy keményvonalas, második világ-háborús valós idejű stratégia játék lesz. A könnyebb elképzelhetőség kedvéért érdemes lelki szemek előtt összemixelni a *S.W.I.N.E.-t* és a *Commandost*; persze csak látványvilágban - a játékment talán lassabb lesz, mint az előbbiben, de kategóriákkal gyorsabb, mint az utóbbiban.

Stormregion: Legfontosabb jellemzői: megdöbbentően élethű látványvilág (teljes 3D-s megjelenítés, remek zoomolási lehetőségekkel), a minél pontosabb történelmi hűség, olyan apróságra figyelve, hogy a történeti kronológiának megfelelően jelennek meg az újabb és újabb harci egységek - hiszen a Tigris pl. még nem lehetett ott Lengyelország legázolásánál. Az egységek aprólékos kidolgozottsága, ami több tucat, a három választható fél (Amcsi-angol, német, szovjet) hadseregnek megfelelőek, a gyalogosok különösen aprólékos kidolgozottsága (kettes-ötös csoportokban mozgathatóak), nagy figyelmet fordítva a méretarányokra - így a még valóságosabb látványra. Az egységek két utas rendszerben fejlődhetnek majd: egyrészt harctéri tapasztalatokat szereznek, melyek jelentősen növelik mind érzékszerveik hatékonyságát, mind egyéb fizikai tulajdonságaikat, sőt moráljukat. Ha például egy tapasztalt gyalogos páncélokölővel a vállán guggol az épület sarkában, és hallja hogy valami páncélos közeledik, a játékos csak stilizált ábrát / ikont láthat a képernyőn, minél pontosabbat, részletgazdagabbat, ha tapasztaltabb a gyalogos. Ha tesszem azt, a fickó nem ismeri fel, mi közeledik a másik sarkon, csak annyit tud, hogy egy lánctalpas, simán kiugorhat belelőni az oldalába egy töltetet. Pedig ha tudta volna hogy ez egy nehézpáncélos Tigris, eszé ágába se lett volna ilyen badarságot tenni, mert tudja, hogy esélye sincs megsebezni a monstrumot - vagy meghal, vagy a tank legénysége foglyul ejti, mert ez is lehetséges lesz! Ryan közlegény ezzel szemben azonnal felismeri hang alapján a Tigrist, ezért lehet, hogy elmenekül; netán megpróbálhatjuk vele hátulról becserkészni a tankot, a lövedéket egy kevésbé páncélozott részre löve. A harctéri tapasztalat és a morál mellett minden egységet (különösen a gyalogosokat) számtalan extra felszereléssel ruházhatjuk majd fel, melyekkel ütőképesebben harcolhatnak majd. Vagy nem :).

Negyven-, ötvenórányi játékidőbe telik majd a több mint harminc küldetés, vagy inkább kampány sorozatocskák végigjátszása. A *Panzers*-ben a történet nem lesz teljesen lineáris, hiszen a küldetések sorrendjét mi határozzuk meg, sőt egy-egy megoldandó feladat nem biztos, hogy csak egy adott pályára fog vonatkozni, a részfeladatok megoldása után lavírozgatni kell majd közöttük.

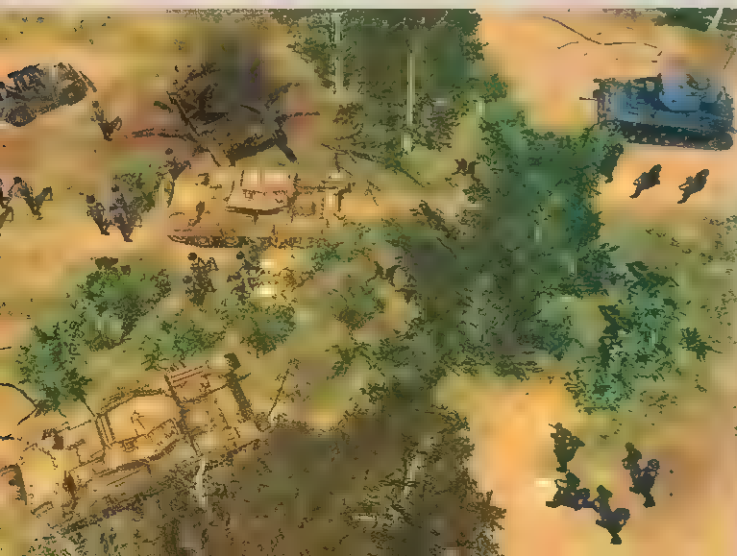
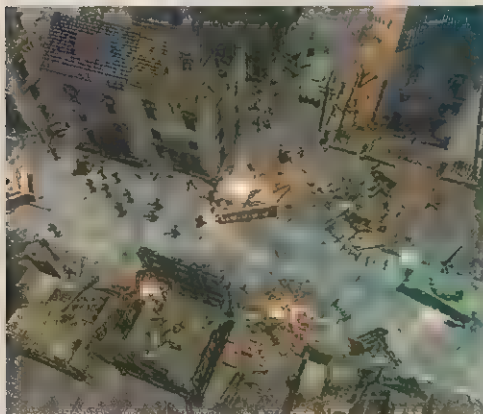
Minden játék fejlesztése nehéz, a Stormosoknak is számos hosszú távú problémával kell megküzdöniük.



Egyébként nagyon kellemes baráti viszonyba kerültünk velük, napi chates kapcsolatban állunk.

Jelenleg a játék fejlesztése gőzerővel folyik. Mivel a srácoknak nem ez lesz az első munkájuk, sejtik, mi mennyi időbe kerül, a teljes ütemterv készen van egy évre előre. Több fronton folyik a munka, kezdve az engine továbbfejlesztésétől az anyaggyűjtésen keresztül a grafikai munkáig. Gond mindig adódik, de megoldás is.

Stormregion: Ahogy belevágtunk *Panzers* fejlesztésébe, tudtuk, hogy még nagyobb, jobbat, szebbet akarunk, mint a *S.W.I.N.E.* Ehhez pedig nem volt elég a nyolcfős gárda, jelenleg már tizennégyen vesznek részt a napi munkában, de lehet, hogy még több emberre lesz szükség. Három dizájnert, öt-öt grafikusunk és programozóunk van, és egy hangosemberünk (magyarán, aki az effektusokkal dolgozik). A *Panzers*-ben az előző játékunk motorja, a *Gepárd* fog dolgozni, de ez nem teljesen igaz, hiszen jócskán átdolgozzuk. Sokkal többet fog tudni a 3D-s megjelenítésben, az AI-ban, az útkezesési algoritmusában; csontvázalapú lesz az emberi mozgás megjelenítése, és egyébként is optimalizáltabb, gyorsabb lesz. Megalkotjuk a teljes dokumentációját is, hogy majdan külsősök, vagy akár más fejlesztők is tudják használni, így akár azt is mondhatnánk, hogy új engine-t készítünk. Az ütemtervünk nagyon pontos, próbáljuk tartani magunkat hozzá. A héten például elkészült egy 88 mm-es löveg, az IL-2 taktikai bombázó, lemodelleztük a hóval borított tájakat és egy olyan preview-t is sikerült összerakni, amiben már olvashatóak a küldetés feltételei. Lefixáltuk, milyenek legyenek a gyalogosok mozgásai... tehát számunkra is inspiráló, hogy minden héten kerül valami az asztalra. Sőt, a többjátékos mód első csrája is kezd alakulni, már tud két





Small R 2  
Page 1352

Stormregion: Rendkívül sok időt emészt fel a pontos technikai információk begyűjtése a korabeli harci járművekről. Rengeteg könyvet szereztünk a témáról, előfizettünk az összes modellezéssel és makettezéssel foglalkozó folyóiratra, megszámlálhatlan mennyiségű információt szedtünk le az Internetről. A legkellemetlenebb az egészben, amikor egymásnak ellentmondó adatokkal találkozunk - és ez többször előfordul, mint gondoltuk volna.

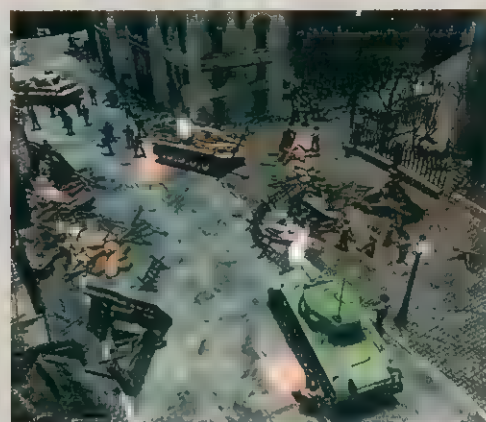
A hardverigény belövése is kemény dió. Úgy tervezzük, hogy a szép futáshoz kellene fog majd úgy körülbelül 1 GHz processzorteljesítmény és egy GeForce3 nagyságrendű videokártya; már ma sem megfizethetetlenek ezek a vasak, egy év múlva pedig már itthon is elég elterjedtek lesznek - reméljük. Az optimalizációban nagy segítséget jelent a videokártya-gyártókkal kiépített jó viszony. Jóval a piaci megjelenés előtt megkapjuk például az ATI, vagy a többi cég fejlesztéseit, így tudjuk, milyen teljesítményre kell számítani a közeljövőben. Nagyra. Már így is megdöbbentő számunkra, mi megy végbe ezen a téren. A S.W.I.N.E. során még használtunk Silicon Graphics gépet, ma már nem, mert az ár / teljesítmény mutatója nem volt kiugróan jó a felsőkategóriás PC-khez képest. (Ma kb. húsz PC-vel dolgozunk, vegyesen Intel és AMD processzorokkal, úgy 1,2-2,2 GHz órajelen futnak. Legalább féli giga RAM, átlagosan ötven-hatvan giga HDD-vel vannak felszerelve a gépek.)

A legszebb az egészben, hogy a *Panzers* - egyre inkább úgy tűnik, - olyan lesz, mint amilyennek megálmodtuk. Néhány egészen apró módosítástól eltekintve azt valósítjuk meg, amire nagyon vágyunk. Ha elkészül, jobb lesz, mint a *Big Brother* és a *Való Világ* együttvéve!

Szöveg: Fábíán Balázs  
Fotók: Gyalog Zoltán



# PANZERS





# OPERATION FLASHPOINT™

MOST KETTŐT ÜTHETSZ EGY CSAPÁSRA!



Codemasters

GENIUS AT PLAY

Magyarországon forgalmazza:

**automex**  
MULTIMEDIA

Keress a magyar újságokban és viszonteladóknál vagy a [www.automex.hu](http://www.automex.hu) weboldalon,  
ahol további szoftverek között is válogathatsz!  
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel: +36 1 5760 Fax: +36 1 5769  
Web: [www.automex.hu](http://www.automex.hu) - Email: [info@automex.hu](mailto:info@automex.hu)

© 2002 Bohemia Interactive Studio and The Codemasters Software Company Limited. All rights reserved.





# Recenziók

// VALÓTLAN VILÁG

*TimeSplitters 2*, *Ratchet & Clank*, *Star Fox Adventures*. Elég egyetlen irodával odébb lépnie a szerkesztőségünkben vendégeskedő kétkedőnek, és üres szavak helyett máris bizonyítékot kaphat. Bizonyítékot, mely szerint a PC-s játékosokat megfertőzte a realizmus. Pontosabban: a „komoly” játékok utáni sóvárgás. Gratulálunk.

Két külön Világ vagyunk tehát mi, **Konzol** és **KByte**. Irigylésre méltó szomszéd - bár nekünk van *TacOps*-unk, nekik van *Vice City*-jük. Lehet találgatni, momentán ki szórakozik jobban. De ez így igazságos.

Egyes teoretikusok odáig mennek, hogy megkockáztatják: az idei nyár egyértelműen legjobb játéka, a *Super Mario Sunshine* (GameCube) soha nem állna lábra PC-n. Kivetné magából a „komolyság / valóság-megszállott” PC-s közösség. Az a közösség, amelyik képes hadat üzeni a Digital Reality készítőinek a *Haegemonia* aránytalan egységei vagy planetáris távolságai miatt, és – semmi kétség – azonnal figyelmeztet majd, ha a *Panzers* bármilyen anakronizmusra hajlik. Azonnal és felháborodva. Nevetséges. Itt van rendszergazdánk, kmm. „Csézik.” Mert „ennek van értelme, nem úgy, mint a klasszikus deathmatch-nek”. Hideg borzongás, a frissen vételezett *TimeSplitters 2* villámgyors elrejtése. Majd *Ezt Vedd Meg!* - *Serious Sam*. A Főszerkesztő hosszas önmarcangolás után magáévá tett egy példányt, Liquid tanácsára – és rögtön megbánta, hogy a játék bizzar külseje éveken át megtévesztette. Pedig ez a klasszikus *Galaga* – FPS köntösben. Kmm is közelebb húzódik. A domboldalról húsz „bombázó” rohan felénk torkaszakadtából ordítva, s az első reakció nem az, hogy a lényeknek nincs fejük, nincs nyakuk - ergo hangszálaik sincsenek, – hanem a menekülés. A Móka. A Kacagás. Köze nincs a valósághoz és cseppet sem Serious. Szerencsére. Csak egy örült panaszkodna itt az engine hiányosságaira, csak egy elvetemült keresné itt a távcsöves puskát.

Úrháború a jövőben? Legyen - az aktuális szuperhatalmak valószínűleg egyetlen gombnyomással pusztítják majd el riváisaik kolóniát, állomásait, unalmasan szürke szállítóhajóit. Kell ez nekünk? SOHA. Mi ragyogó csillagködöket, vákuumon átdübörgő hajtóműveket akarunk; színes lézert vető géppuskákat a harcias színekre pingált egyszemélyes vadászgépekre. Komolytalanságot, szórakozást.

Egyetlen festményt sem a valósághűsége alapján bírálunk a műértők; miért dívik mégis ez a káros analógia a PC-s társadalmon belül? Miért nem tudjuk tisztelni a játékot, miért kell mindent „komolyan” elélni rakniuk a fejlesztőknek a fogyasztáshoz?

Kmm komoly arccal magyarázza, hogy igenis át lehet lőni a falon a „Csében”, mert ez így valósághű. Biztosan az. Aztán leidiótáz, mikor azt javasoljuk neki, hogy óvatosan lövöldözzön az anyaföldbe, mert a világ másik felén esetleg ártatlanok halhatnak meg felelőtlensége miatt. Pedig a *Half-Life* motor pontosan EDDIG komoly. Nem tovább. Ez nem *Flashpoint*. Vajon számol a lövedékhez röppályát a program? 'Bezony. A *Counter-Strike*-nak is csak annyi köze a valósághoz és a „felnötttséghez”, mint a *Puzzle Bobble*-nak. Aki nem hiszi, nos annak: „itt az ideje felnőni, öreg” :).

Reiker



## Arról, hogyan értékeltünk

Az **576 KByte** tízes skálán pontoz, ahol – gyakorlatilag ezzel egyedül vagyunk az országban – ÉRTELEMSZERŰEN az ötös jelöli a középpértéket, ergo az átlagos, közepes játékot. Ennek értelmében tehát az 1 pontos „játék” valójában nem is játék, a 2 pontos katasztrofálisan rossz; 3 pontot a súlyosan elrontott játékok kapnak, négyet az átlagos felhozatal nivóját alulról szemlélő termékek. 5 pontos az abszolút középszerű játék, 6 pontot az átlagon felüli kap – 7 pont jár a megkülönböztetett figyelmet érdemlő szórakoztatóipari produktumnak, 8 a nagyon-nagyon jó szoftver járandósága. Kilenc a jussa mindennek, ami spirituális élmény, ami RENDKÍVÜL JÓ. Tíz pontot éventedenként talán egy fél tucat játék kap majd – jelenségek ezek; játékok, melyek új fejezetet nyitnak a történelemben. Az **576 Konzollal** ellentétben nálunk fél pontok nincsenek.

## Arról, mi mit jelöl

**Kiadó:** A játék forgalmazója Európában.  
**Fejlesztő:** A játékot összekalapáló firma elnevezése.  
**Eredet:** A program származási helye (földrajzi lokáció).  
**Konfig:** A fejlesztők által megjelölt MINIMÁLIS konfiguráció.  
**Formátum:** Milyen platformon érhető el a játék (a megjelenés sorrendjében).  
**Web:** A játék hivatalos internetes honlapja.



# HAEGEMONIA

## LEGIONS OF IRON

Kiadó: Digital Reality / Wanadoo

Fejlesztő: Digital Reality

Eredet: Magyarország

Konfig: PIII 600, 192MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC

Web: [www.haegemonia.hu](http://www.haegemonia.hu)



fajul, hogy a tér szintjén két részre szakadt emberiség főbb csoportjai háborút üzennek egymásnak – voltaképpen itt kezdődik a játék. Figyeljük meg: a szórakoztató informatika sci-fi berkeiben alighanem első ízben úszhattuk meg az emberiség nyakába szakadó, hallatlanul goromba és nem kevésbé vérszomjas Idegen Létforma meglepetésszerű támadásait. Teszem hozzá előljáróban: látszólag. A kampánymódok során újraegyesített emberi faj ugyanis előbb-utóbb elkerülhetetlenül összeakasztja bajsát a Kariak s Darzok néven domináló idegenekkel. Mégis, üdítő a felismerés, hogy a történetírók mellőzték a napjaink játékfejlesztésére jellemző instant sci-fi nyitótöposzokat.

### MULTIVERZUM

Mr. Jet Lee egyik legfelejthetőbb filmtörténeti baklövéseinek egyetlen említésre méltó kifejezése érdekes módon remekül fedi a *Haegemonia*-ban ábrázolt világmodell alapvető arculatát: multiverzum. Voltaképpen egymással párhuzamosan, ám önnön jogukon is létező univerzumokról szólnunk, melyek között az átjárás ún. Jump Node-okon keresztül lehetséges. Ezen kékes színben pompázó, s egyébként mesteri módon

**R**eunion, Supremacy, Homeworld, Imperium: Galactica széria – vadűr és stratégia-rajongóknak egyaránt jól ismert tételek ezek, melyek tetemesebb hányada ráadásaképp a digitális valóságokat életre hívó fejlesztőcég nevéhez fűződik. Ez úgy van angolul, hogy Digital Reality. Rezenéstelen pókerarccal mondhatjuk: a hazai fejlesztőcég napjainkra világszínvonalú termékek előállítására képes s szavatolt alkotóműhelyé nőtte ki magát, mely az első komolyabb sikerek után sem kíván a már learatott babérokra üldögetni. 2001: a Digital Reality hivatalosan is bejelenti az akkor már érlelődő *Haegemonia* munkálatait. Új motor, új technológia, változatlan irányelvek: minőségi termékekkel bővíteni a világpiac palettáját. Kezdünk. S abba nem hagyunk.

### MARS UTÁNAI

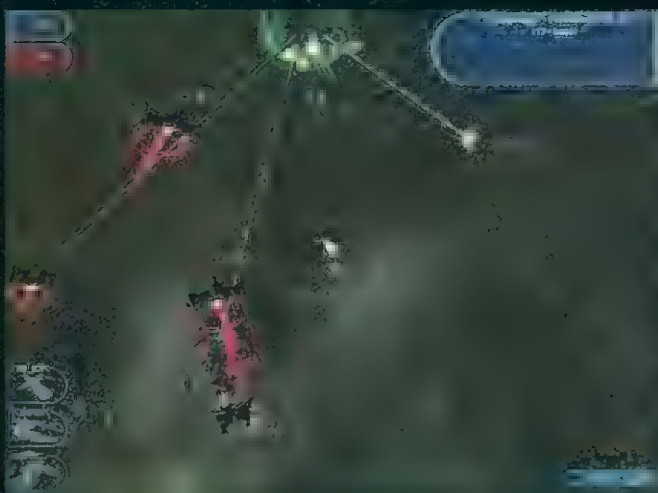
A *Haegemonia* nem fukarkodik bőséggel méltó történeti támogatottság szintjén, sőt mi több: az anyaggal érkező kézikönyv számos oldalán át tárgyalja játékosai ténykedéseink történelmi előzményeit is. Egy másodperc gondolkodás után azonban úgy döntöttem, nem rabolom a helyet a gazdagon mért történelmi információk bővebb taglalásával – megteszi ezt helyettem a kézikönyv, illetve a játék maga. Inkább a *Haegemonia* lelkét / működését igyekszem bemutatni. Mindenekelőtt azonban történetdióhéj, most: a technológia rohamléptékű fejlődése révén az ember új, lelakandó élőhelyek felé kacsintgat, majd később halad is. Az első űrbéli kolóniák létrehozását követően kis idővel megkezd a Mars gyarmatosítását, míg nem fáradozásait siker koronázza. Hamarost már a Mars felszínén debütál az Első Marsi Homo Sapiens – persze valamely zsillipkapuk tucat-

jaival s nyomáskiegyenlítéssel támogatott kolóniájótékony oltalmában tesz így. Évek s dekádok múltán, embergyermek cseperednek fel – 2104-re már 700 millió (!) humán lakost kell hátán hordania a karmazsin vidéknek. Aztán, hogy mely okokból kifolyólag, most poénkímélés címen meg nem említem, de: konfliktus alakul ki az anyabolygó s a Mars között. A konfliktus olyan dolog, mely megoldódhat, avagy elmérgesedhet. Esetünkben a helyzet odáig

modellezett részecskerendszerek azonban csak a későbbi kampányküldetések során jelentkeznek be – éppen ez az oka annak, hogy a továbbiakban mellőzzük a történetmesélés eszközeivel alapvetően elegáns módon operáló hadjáratok ismertetését, s a többjátékos lehetőségekre koncentrálnunk. Ne feledjük: a jó kampány egyfajta jó tutorialnak fogható fel, mely optimális esetben képes megismertetni a játékost az adott szer minden egyes lehetőségé-







Most néztek, mi? Magyarázat: a *Haegemonia*ban hozzáférhető fegyvertípusok s találmányok az ősrégi játék nyomdokain viszonyulnak egymáshoz – bizonyos fegyver és / vagy találmány rendkívül megkönnyítheti, avagy éppenséggel megnehezítheti bizonyos más fegyvertípusok, avagy találmányok dolgát. Hiába is gyúr Béla ionágyúra, bízván annak 100%-os pontosságában, ha Istyu kezdetektől fogva pajzsrendszereit fejlesztette – az ionnyaláb

tűsége s így modellezhető konfliktusokat biztosít – nem is szólván a kémkedés-üzletágról, mely révén – többek között – bármely opponensünk technológiáját megfújhatjuk. Ugyanakkor, a populációnk által előállítható hadi gépezet fejlődésének üteme, illetve annak lehetséges irányvonalai egyaránt birodalom-menedzsmentben való jártasságunk függvényei, így a továbbiakban a hadviseléssel, illetve a birodalom és bolygómenedzsmenttel kapcsolatos alapvető tudnivalókat vesszük sorra; vizsgálván az egymás közötti ráhatásokat, összefüggéseket.

## TECHNOLÓGIAI FÁKOK

Pár szó előljáróban az esszenciális kezelőfelületekről, illetve az ezek elérhetőségét megkönnyítő hotkeyekről. Az első s legfontosabb tudnivaló: ami egy kezelőfelületen arany színekben pompázik, ott bizony nyomkodni, kapcsolgatni, húzógátni lehet valamit. A második tudnivaló: birodalmunkkal kapcsolatban információ nem létezhet, melyet el ne érhetnének az F1-től F6-ig értendő funkcióbillentyűgéc valamely komponensén keresztül. Hátról előre haladunk – én szóltam. F6: Birodalominfo. A panelen keresztül világos áttekintést kapunk birodalmunk bevételeinek, kiadásainak mértékéről. ISpoiler!: ha kiadásaink

vel. Így az írás csupán érintőlegesen szól majd a kampányokról, azok természetesen determináltak voltak révén sokkal inkább a többjátékos lehetőségekre koncentrálni – meghagyandó a felfedezés örömét a játékosnak, egyúttal körvonalazandó a *Haegemonia*ból kinyerhető Komplette Egész.

## MOZGATÓRUBOK

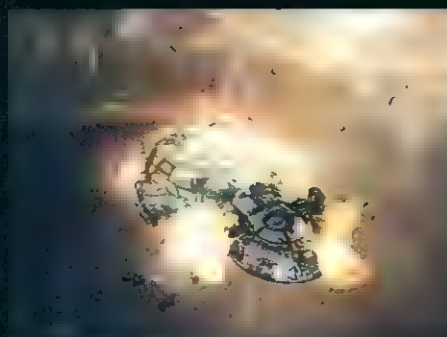
Három faj, tucatnyi univerzum, rengeteg bolygó, illetve temérdek lehetőség szavatolják a *Haegemonia* életérzést. A játék meglehetősen komplex, ha úgy tetszik: komplexitásának oka s vonzereje egyaránt az általa definiált, abszolút innovatív szabályrendszerben keresendő. Megkíséreltem felvázolni az alapokat: szóval a klasszikus *Haegemonia* party úgy néz ki, hogy a résztvevő játékosok – szükség esetén mesterséges intelligenciákat is meghívhatunk, maximálisan hármat – kezdetben a választott fajuknak legmegfelelőbb élőhelyül szolgáló bolygórendszerek felkutatására indulnak. Esszenciális szempont a bolygó mérete is, lévén populációnk jelentékeny része közvetlen szerepet vállal majd a gyártási, illetve kutatási munkálatokból. Elmondható, hogy kutatásaink egy része már kolonizált bolygóink és így populációnk alapvető tulajdonságait tesztelik üdvöztöbbé, így – rendkívül alapvető példával élve – adott bolygó populációjának morálértékét növelő létesítmény felhúzásával gyorsabb ütemű gyártást konstatálhatunk. Kutatásaink jelentősebb része szerves módon kapcsolódik a haditechnikához: külön fejlesztési gócpontok a researchölhető hajótestek, kiegészítő felszerelések tükrében, míg hajóink fegyverzetét az adott faj számára aktuálisan hozzáférhető fegyvertípusok minden szintjén továbbfejleszthetjük. Figyelem, most jön a játék egyik legfontosabb szabályzó elve: kő, papír, olló.

ártalmatlan mód csiklandozza az energiaburkot. Nem úgy Feri, ki első generációs Vadászának alap-protonágyújával könnyedén hatol át a legbrutálisabb pajzsrendszereken is. A *Haegemonia* kulcsszava így érdekes módon a „gyúrás:” ki, mire, s legfőképpen: mikor „gyúr rá” a kutatásokon keresztül. A temérdek alternatíva – a technológia fákon át elérhető fejlesztések komplett száma bizony túlmutat 250-en – közel végtelen számú kombinációk lehe-

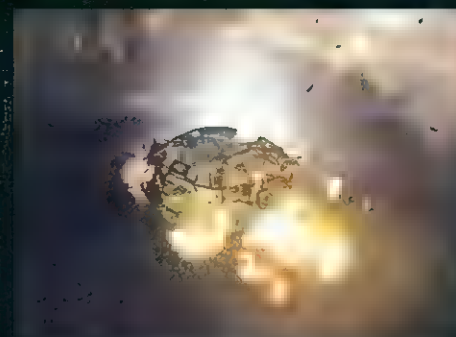




összegét huzamosabb ideig is sikerül bevételeinknél magasabb szinten tartanunk, úgy valamit rosszul csinálunk. Hogy ez mi is lehet, annak kiderítéséhez még csak el sem kell hagynunk a tárgyaló panelt – lévén az tételes felsorolással szolgál az aktuális végösszeget kitevő jövedelemforrások, illetve költségek pontos mibenlétéről. Nézzük együtt! Jövedelem csoport. Adó: a jó Galaktikus Cézár idővel csak-csak lerántja népét némi űrkreditre, nem rossz az, ha gyermekeinknek ilyen módon is lehetőséget biztosítunk irántunk érzett áhítatuk s feltétlen odaadásuk világos kifejezésére. Az adó csökkenti a morált, a csökkenő morál csökkenti a szaporodási kedvet. Konklúzió: alacsony populáció esetén célszerű lehet teljes mértékben eltörölnünk az adót, hogy aztán a magasabb morálérték révén bővülésnek induló populációból nagyobb tőkét nyerhessünk a későbbiek során. Bányászat: a *Haegemonia* áttételesen ismeri a bányászat fogalmát. Ismeri, mert van benne bányászállomás. Áttételesen, mert a bányászállomás pénzt, s nem érceket bányászik az aszteroidából. Olyan dolog ez, mely okán kevésbé kompromisszum kész játékos buzgón szalad a *Haegemonia* fórumra, hangot adandó mérhetetlen rosszallásának. Hajrá, hajrá! Bányászállomásokat a csillagtérképen feltüntetett csákányikonok felé tudunk kihelyezni, miután meggyőződünk a lelőhely kedvükre való bőségéről. Kereskedelem: a



*Haegemonia* bolygó – illetve csillagközi kereskedőket ismer. Utóbbiak táposabbak, lévén képesek, használatba venni a Jump Node-okat, s így más rendszerek bolygót is érintvén csencselni portékáikkal. Jó fejek, mert nyereségük egy részét (egészét?) ismeretlen megfontolásból adó cikluson túl is hajlandóak átutalni galaktikus bankszámlánkra via galaktikus e-mail. Egyéb: többek között valamely Véletlen Esemény – lásd később – válhat a birodalomháztartás anyagi javára. Költségek csoport. Gyártás: az aktuálisan folyó gyártási munkálatok révén fellépő tőkeszükséglet mértéke. Számszerűsített. Kutatás: hasonló elvek. Hajók: a *Haegemonia* – igen következetes módon – fenntartási összeget számol minden egyes hajó, s mint látni fogjuk, létesítmény s hős után is. A szer



így bizonyos keretek között készséggel teret enged a „hadaimmal árasztom el a galaxist, muhahahaha!” approachnak, aztán hogy fent tudjuk e tartani armadáinkat – merőben más kérdés. Hősök: a többjátékos módok során Véletlen Események képében jelentkező hősök szintén díjazást igényelnek szolgálataikért. Ismertetésük később jön. Bolygók: bolygók. F5: Kutatás képernyő. Fontos tudnunk, hogy kutatások alkalmával praktikusan nem egy bizonyos bolygó, avagy bolygók – ám birodalmunk végzi a munkálatokat annak függvényében, planétáink lakosságának mekkora hányadát bízunk is meg kutatással. Az érintőlegesen már tárgyaló panel a *Haegemonia* esszenciája. Kimerítő ismertetésére helyünk nincs, ám tippünk igen: célszerű lesz belebőknünk a panel centrumát domináló grafikus ablakba, mely a választott kategóriához tartozó technológia fa komplett felépítését mutatja. A panellal kapcsolatos aggályom, hogy az esetek többségében nem tájékoztat a lehetséges fejlesztések pénzügyi vonzatairól – annak ellenére is zavaró ez, hogy mint látni fogjuk: a pénz ritkán bizonyul döntő faktornak a *Haegemonia* világában. F4: Hajóinfo. Minden, amit aktuálisan kiválasztott hajóinkról, avagy hajórajunkról tudni lehet, illetve tudni kell. Ezen panelen keresztül rendelhetjük hozzá valamely militarista alaphangoltságú hősünket az általunk kívánt egységhez, egyúttal a hajó / hajóraj fegyverzetéről, kiegészítőiről is részletekbe menő tájékoztatást kapunk. F3: Bolygóinfo. Alighanem a legösszetettebb, ám némi gyakorlás után könnyedén átlátható, megérthető panel. A bal felső sarokban rezidens mutatóval szabályozható populációnak megoszlása gyártók és kutatók között. Valóban, semmi akadály a ifjainkat kétkezi munkásból Albert Einsteinné tenni meg, majd szükség esetén újra lezavarni az egész néptömeget csavarkulcsot masszírozni. Következtetés? Azt mondom inkább: újabb szabály, lévén a *Haegemonia* érdekes módon ügyesen kovácsol stratégiai faktorokat önnön gyengeségeiből is. A panel dominánsabb fele duplaállásúnak mondható: gyártás, illetve információ módok között választhatunk. Itt vannak mindjárt a katonai egységek: egyetlen klikk az ikonra, újabb klikk a gyártási lista soron következő üres slotjába, és hopp: nincs más hátra, mint deklarálni a gyártandó vasmadárkát. Lehetőségeink sejtethetően már sikeresen befejeződött kutatásainktól függenek, ergo: gyarmatosítóhajót addig nem fogsz gyártani, Móricka, míg ki nem kutattatod azt populációdal az arra használatos Kutatások – Hajótech gócon keresztül. (Egyébként ott klikk gyarmatosítóhajó test :)) Speciális hajók, bázisok gyártása: pont kapóra jött ez az ikon – lévén a gyarmatosítóhajó nem minősül katonai egységnek. Ezen, s tucatnyi egyéb típusú hajó s létesítmény legyártása kizárólag innen kezdeményezhető. Bolygólétesítmények, projektek: fontos tudnunk, hogy minden







használható Folyamatos alkatrészgyártás projekt F2: Csillagtérkép.

Visszadob a Csillagtérképre. F1: Sűgő. Ha nem tudsz valamit, a Sűgő megszűgja neked.

Nyugirugó, én sem hittem el – aztán ráébredtem, hogy tényleg :)

## HŐSÖK NÉLKÜL NEM ÉRDEMES

Lévin a játérendszer egészen izgalmas hozadékaik. Ne feledjük, multiplayerben a hősök érkezése Véletlen Ese-

ményeknek minősül, így azok letiltása esetén jelenlétük a játékot – nem színesíti. Amit alapvetően tudni kell róluk: szintjük szerint rendelkeznek bizonyos skilllel, mely skill mivolta a hő „jellegének” tükrében alakulnak. A hatékonyan kamatoztatott skill révén hőünk idővel szintet lép, – sőt gyártható egységeink is képesek erre – míg magasabb szintekre jutván, újabb skill is markát ütik majd. Az említett képzettségekből többtucatnyit ismer a játék, melyek közül pár darab afféle szabályozott RND tükrében kerül a hő birtokába már pályafutása elején is. Így Fegyvermester és / vagy Stratéga skilllel áldott hőseinket azonnali célszerű lesz valami übertáp prototípusba ültetni, míg a Propagandista skill birtokában leledző hő segítségével jó eséllyel tehetjük galaktikus nevetség tárgyává valamely opponens bolygó belpolitikáját, mintegy csökkentendő a populáció morálját. Onnantól fogva van úgy, hogy egy lövés csupán – s miénk a vidék. Tökéletes rendszer viszonylag kevés van – ez sem az. Így pl. azon hőseinknek hála, akik magasabb fokozaton is jeleskednek az XP gerjesztés művészetében, akár teljesen tétlen hőseink s egységeink is folyamatosan fejlődnek. A skilllek definícióját lásd a Sűgőben.

## GRAFIKA

Elérkeztünk hát a rizsa szekcióhoz, ahol a cikkíró rendszerint karaktertömegek hosszas sorain át igyekszik kikommunikálni magából mindazt, amit a monitoron lát. A Haegemonia kapcsán áldásos módon erre különösebb szükség nincs, lévén a magam részéről első pixeltől utolsóig hibátlanak ítélem meg mindazt, ami a szer nyűstölése során békeidőben, avagy a legelborultabb fight közben

történik. Beszélék itt a 3D nézetről. Nem igen hiszem, hogy 2002-ben ennél többet illenék tudnia a világ bármely pontján keltezett űrstratégának, s ha bekocsányoljátok a screenshotokat, aligha vádolhattok nacionalizmussal. Zene szintjén is ruOr a darab – a játék mellé 1 óra 45 percnyi hanganyag dukál vadúrben úszó ambienttől Blade Runner synth-blúzos merengésig, míg nagyobb kavarodások során a zene is hajlamos seregeinkkel együtt bemorcosítani, amúgy izomból. Kényelmetlenségek jönnek, most: a játék során sokszor jelentkezik a sápasztó „alibi-klikk” szükségessége: ez attól van, hogy a Haegemonia minden körülmények között foggal-körömmel ragaszkodik az eredeti kijelöléshez, sőt egészen addig nem hajlandó azt elfelejteni, míg bele nem kegyeskedünk kattintani egyet a merő mélyürbé. Így: !CLICK! Nem szerencsés, hogy a játék nyitáskor nem pozicionál kamerát sem bolygóra, se hajóra, se semmire – de hála Gondá Zolinak, én már tudom a megoldást! Elmondom nektek is: rögtön tessék Page Upot nyomni! :) Érdemi paráim bizonyos kezelőfelületek túlzottan is szövegcentrikus mivoltában, illetve az általam már játszott kampánykivételések gyermekded dialógusaiban merülnek ki. „Ne löjjön! Inkább megadom magam!” „Hogyhogy megadja magát?” Remek dolog a hadjáratok kooperatív-alapú végigjólásának lehetősége – egy multiplayerre optimalizált random „multiverzum-generátor” azonban roppant jót tenne a Haegemonia akár éves léptékben számolt szavatosságának. Ilyen volumenű játék kapcsán, kötött keretek között lehetetlen kimerítő részletességgel szólni annak minden lehetőségéről, annál is inkább, mert kapásból van 236 kérdés, melyeket szívesen feltennék az alkotóknak. A Haegemonia rendkívül komoly játék, melyet meg kell tanulnod, meg kell értened. Így teszek én is. A legerősebb nyolcas, asszem.

Gyalog Zoltán

létesítmény üzemeltetése 25 millió lakost követel meg. Hőha, belegondolni is rossz, hogy nézhet ki ott egy nyilvános illemhely – ám meg kell hagyni, a játék szabályrendszerével tökéletes asszimilációt mutat a szisztéma. Ez a 25 millió lakos innentől fogva az adott létesítmény fenntartásával foglalkozkodik, sőt adót sem fizetnek azok a gazok. Konklúzió: létesítményekben gondolkozunk csak, jóval 25 millió lakos felett érdemes, ellenkező esetben buktuk a derék adófizetőket. A felhúzó létesítmények maximális száma egyébként 14, mely impresszív csúcshatár már igen goromba bonuszokat eredményez az örvezetett bolygó számára. Mert ugyanis: a planétán felhúzó létesítmények kivétel nélkül, mind-mind a bolygót, avagy a rajta élő populáció valamely tulajdonságát optimalizálják. A lehetséges bonusztípusokat, illetve a bonusztípusokért felelős – noshát – bonusztípus-eredményező bonusztípusgerjesztőket tárgyalja a panel „I” ikonján keresztül elérhető, második állása. Függvénytáblázathoz hasonló, fejlesztéseink tükrében dinamikusan frissítendő mutató ez, mely világos összegzést mutat bolygónk működéséről. Áldott jelenlétét köszönjétek Deieri „Csumi” Andrásnak, ki heteken át kész volt kardoskodni a panel létjogosultsága mellett. Tipp: passzív bolygónál rosszabb nem létezhet a Haegemoniában. Meglehet, hogy éppen most gyarmatosítottunk egy új bolygót, s momentán nyakig ülünk valamely drága kutatásban, semmi vész: addig is adjuk meg az új planéta feladatát valamely civil projektet, mint amilyen a populáció hatékony növeltetését szorgalmazó Folyamatos építkezés projekt, avagy a racionalítás szintjén megint csak támadható, ám játszhatóság szintjén megint csak remekül

Látvány:	9
Játszhatóság:	8
Élettartam:	8
Audio:	8
pillants le	
pillants fel	
8/10	



# NO ONE LIVES FOREVER 2

## A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Kiadó: Sierra Studios / Fox Interactive / Vivendi

Fejlesztő: Monolith Productions

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: PIII 500, 128MB RAM, 3D 32MB

Formátum: PC, PlayStation 2

Web: [nolf2.sierra.com](http://nolf2.sierra.com)

Hogy igaz-e a címben felvetett alaptétel? A kérdést nehéz lenne egyértelműen megválaszolni. Mindazonáltal, a Monolith előző alapvetése hozott bizonyos eredményeket. A számtalan elismerő kritika mellett a játékos közösséget egy elbűvölő poligon-hölgygel (Cate Archer személyében) és szokatlanul hangulatos, kémkedős FPS-sel gazdagította. A játékok igazi ereje pedig ebben rejlik, s a napjainkban olyannyira népszerű retro-hullámot – nevezetesen a hatvanas, hetvenes évek divatját, az akkori életérzést – zseniálisan meglovagolva, a siker akár biztosnak is tekinthető. A recept tehát adott, s mint ilyen, a folytatás(ok)nak is alapul szolgálhat.

A második epizód hű maradt alapjaihoz – mintha csak egy *Bond*-filmet néznénk. S valóban: Archer ügynök-kisasszony tevékenykedése az előbb említett legendát másolja, méghozzá sikerrel. Kicsit talán kiparodizálja azt, de semmiképpen sem annyira, hogy az a jó ízlés rovására menjen. Talán inkább csak ugyanazt a helyzetet látjuk, más szemszögből. A bevezető fejezet után – ami jelesül a „Cate Archer-nek meg kell(ene) halni!” alcímet viseli, khm... – például elindul a tényleges főcím, kiírásra kerül a stáblista (kis része), hasas korongok és vonalak húzódnak a képernyő egyik végéből a másikba. Az analógiák sora ezzel persze nem ér véget, hősnőnk bőrébe bújva számtalan helyzetben találhatjuk szembe magunkat enyhe déja vu érzéssel. Nem ragozom tovább.

Tehát Japánban vesszük fel a történet fonalát; egy

ügymond, rutinfeladat teljesítése közben. Innentől azonban csak tovább bonyolódik a helyzet, a még mindig létező H.A.R.M. (és annak még mindig élő, talpig gipsz feje) ismét felbukkan, s a világ sorsa természetesen megint a játékosok kezébe kerül. Megjegyzem, ez így van rendjén. A nagy kaland során sok mindenre fény derül, s így az egyfolytában ösztönző marad. Dicséretes munka, minden elismerésem. A *NOLF2* mindvégig ötletes, hangulatos és izgalmas, kal teli játék, ami már önmagában garancia a kedvező fogadtatásra. A helyszínek sem hagynak maguk után kivetnivalót – Szibéria ugyan már kicsit elcsépelt, de eljutunk Ohio államba,



Ha már a pályáknál tartunk, itt az ideje egy mélyebb elemzésnek is. A helyszínek tehát rövidek, jól átláthatóak. Ez néha előny, mert sokszínűbbé, változatosabbá tehetők, a textúra-részletesség is nagyobb. A pályatervezők szemmel láthatóan nem lazsáltak, minden a helyén van, minden stimmel. Egészen addig, amíg akcióba nem lendülünk, mert ilyenkor bizony előbújnak a kisebb-nagyobb hibák. Például az, hogy a látható táj nem minden esetben passzol a bejárható terephez. Látjuk az ügynököt és a kiinduló-pontunkat a domb tetejéről, de a szakadékba nem tudunk leugrani, mert a jó öreg láthatatlan fal megakadályoz. Beesik pizsamás áldozatunk az ajtónyílásba, az ajtó viszont hanyag eleganciával rácsukódik. A rutin tehát nem kezeli helyesen a mozgó dolgokat, személyeket, sokszor egymásba is belecsúsznak, ami nem egy szép látvány. Szerencsére nagyobb hibákat nem leltem. Amúgy viszont egy szavunk sem lehet a LithTech Jupiter motorra, mert hozzá az elvárásokat, noha semmiben sem szárnyalja túl azokat. Ha azt vesszük, hogy tesztgépem az első epizódnak csupán minimum konfigurációt jelentett, most pedig nagy felbontásban, magas grafikai igényességgel, vígan szaladgálhatok a pályákon, akkor azt hiszem, semmi okunk nincs a panaszra.

A potenciális hullajelőitek is fejlődtek, méghozzá nem is keveset. Alaphelyzetben is hatékonyan járják a számukra kijelölt terepet, szabályosan

egy tornádó veszélyeztette városkába; Indiába és egyéb romantikus terepekre (kiemelném a UNITY bázisát, hehe). Az erős storyline miatt a pályákon való mászkálás, az útvonal önkényes megválasztása csak igen korlátozott mértékben lehetséges. A program egyértelműen lineáris, noha léteznek opcionális küldetés-elemek is, a fő csapásirány mindig ugyanaz marad. Ebből adódóan a program viszonylag rövid, pár nap alatt végigragja rajta magát az ember, és nem biztos, hogy hamar kedve lesz újra elővenni. Ez a rövidség pedig még az első epizód fényében is feltűnő; abban jóval több és hosszabb pálya kapott helyet. Ezt a rövidséget próbálja tehát ellensúlyozni a titkos-ügynökökhöz méltó történet: sikerrel.







Katicabogarat cigarettával etetni: titkos!

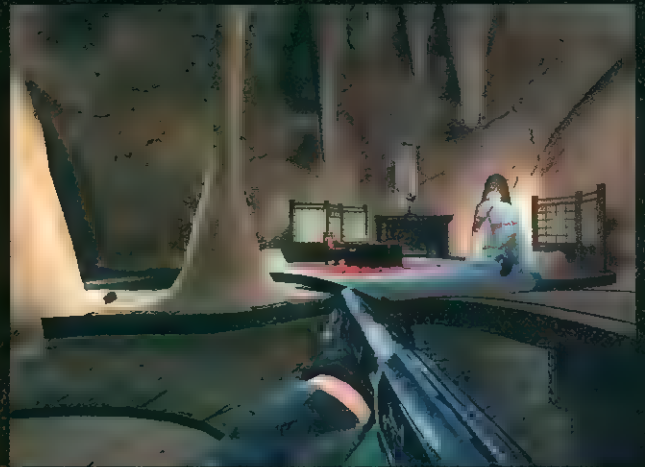
Járőröznek, egymással beszélgetnek, még hozzá teljesen hétköznapi dolgokról. Ha észrevesznek minket, akár lépteink hangja alapján is, riadóztatják egymást, meghúzzák a vészcsengőt, aktiválják a riasztóberendezést. Harc közben is ide-oda futkosnak, tereptárgyak mögé rejtőznek, igyekeznek minél kisebb támadási felületet mutatni. Jó példa erre az orosz katonák hasra vágódása Szibériában, akiket ily módon jelentősen nehezebb kiiktatni, s akik így sokkal biztosabban céloznak - ránk. Ez persze csak az érem egyik oldala; jómagunk lopakodva, adott, sötét helyeken megbújva egyes feladatokat akár harc nélkül, vagy igen kevés mértékű vérengzéssel is megoldhatunk. A helyeket, ahol meglapulhatunk, kis szem-ikon jelzi, de miután elrejtőztünk, óvakodjunk a hirtelen mozdulatoktól - könnyen árulónkká válhatnak a neszek. Ha az ellenség közel van, egy halk zaj alapján is felfedez, és akkor már nem játszhatjuk a pacifistát. Orvul megölt közkatonákat észreveszik ugyan társai, s igen szórakoztató, amikor megböködösk, mondván: „Hé, nincsen semmi bajod?” A vigyorgásom nem akadályozott meg abban, hogy a - még - értetlenül tébláboló ellent levadásszam.

A kezelés egyszerű, a billentyűzetkiosztás logikus. Lám, vannak még manapság olyan emberek, akik odafigyelnek erre. Lényegében az alap mozdulatsorokon felül az akciógomb érintésével sok egyéb hasznos interakciót kezdeményezhetünk a tereptárgyakkal. Néha egy csík jelzi, mennyi ideig tart az adott feladatot végrehajtani, ennek letelését meg

kell várnunk. A fegyverváltás ugyancsak átgondolt manőver, szimpatikus dolog, hogy egyszerre rengeteg kártevő dolgot cipelhetünk magunkkal. Érdekes mindig átvizsgálni az eliminált katonákat, hátha akad náluk valami érdekes. A beléjük lőtt nyílvevesszőket például minden további nélkül visszavehetjük. Mindezek mellett kis ajándékcsomagokat találhatunk, kiegészítendő személyes arzenálunkat. És hogy milyen ez a bizonyos arzenál? Minden, mi szem, s száznak ingere: van nekünk kézfegyverünk, géppuskánk, gránátok és robbanószerkezetek, nyílpuska, katana, de szerezhetünk AK47-est is. Azonban ezzel nem ért véget a lista, számos különleges fegyverünk akad, kezdve az adóvevő katicabogártól, a közönséges banánon át egészen a doromboló robotmacskáig.

Nem említettem még, de éppen itt az ideje: a *NOLF2* egy olyan játék, amelyben főhősnőnk képességeit a megszerzett tapasztalat (gyk. pontok) függvényében fejleszthetjük. Minél magasabbak az egyes értékek, annál jobban, könnyebben, gyorsabban tudunk egy-egy feladatot végrehajtani (pl. bombát hatástalanítani). A fejlesztésre felhasználható pontszám annál magasabb, minél nagyobb az adott képesség értéke. Már majdnem, mint egy RPG-ben. Egy a lényeg: érdekes tuningolni, mert nagyobb lesz az esélyünk a túlélésre. És hogy miképpen szerezzünk tapasztalatot? Opcionális küldetések végrehajtásával, sok-sok, a helyszíneken kiszórt cecil, elrejtett kézikönyv végigolvasásával, minél hatékonyabb fellépéssel az ellenféllel szemben (ami nem feltétlenül jelenti utóbbiak péppé aprítását - lopakodással sokkal több bonuszt jár).

Értékelvén az eddig elhangzottakat, a *NOLF2* határozottan pozitív benyomást keltett bennem. A néha vérfürdőbe



Ég a lakat, ég...

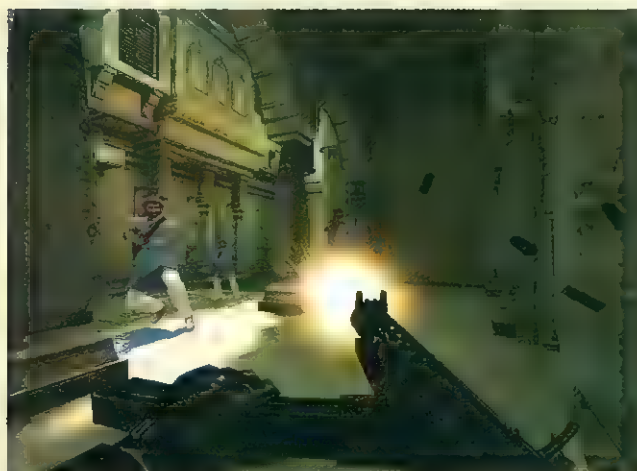
torkolló meneküléseket, a már-már idegtépő várakozással, leskelődéssel járó bújócskát és a töménytelen mennyiségű átvizsgálandó fiókot, irathalmazt kitűnően egyensúlyozza a játék hangulata, az apró poénok tömege, az élmény, hogy egy „igazi” titkos ügynök bőrébe bújhatunk. Grafikailag semmi igazán kiemelkedőt nem nyújt, de amit mégis, az pont elegendő. Hanghatásai korrektek, zenéi ugyancsak filmbe illőek; mindig az adott helyszínhez igazodnak, ráadáskepp elég dallamosak ahhoz, hogy ne ítéljük őket kapásból fülsértőnek vagy (a másik véglet) unalmasnak. A szinkronhangok is bizonyítanak, minden nagyon szép, minden nagyon jó. Az apró hibákon felül kirívóan bugmentes, valószínűleg nem kell majd folyton patch-elni. Aki az első részt kedvelte, kicsit rövidnek, felejtetőbbnek fogja majd érezni, de minden bizonnyal erre a kalandra is elkíséri Cate Archer-t. És hogy senki sem él örökké? Dehogynem: James Bond örökké él, erre a fejemet teszem. És reméljük, Archer kisasszony előbb-utóbb csatlakozik hozzá.

Csák Gergely

#### értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	8
Élettartam:	6
Audio:	7
+	csinibaba hangulatos akcióban
-	rövid, egyszerű, lineáris

7/10





# IRONSTORM



Ez a vidám kis háború 1914-  
pp ben tört ki. Most 1964 márci-  
usa van, s hiszed, vagy sem: még  
mindig tart. Minden, mit valaha  
ismertem, egy tébolyult emberi-  
ség, mely az utóbbi fél évszázad  
során csupán önmaga kiirtásával  
foglalkozott. Nyugatról és az Álla-  
mokból érkező katonák százazrei  
háborúskodnak ezen átkozott  
kor kései Genghis-Khanjának  
seregeivel: Nikolai Aleksandrovich  
Ugenberg. Ez a megalomániás  
söpörte el a bolsevik forradalmat  
– fejébe vette az Eurázsiai Biro-  
dalom megalapítását, mely tervei  
szerint az Atlanti Óceántól a Kínai  
Tengerig húzódná. Szembesülvén ezzel az örüllt,  
a nyugat kénytelen volt készletcsere révén fedezni  
a seregek hajóztatásának s fegyverkeztetésének  
költségeit. Sokan vannak ma, kik mások várható  
halálából gazdagodnak meg. Ami engem illet, évek  
óta harcolok Ugenberg ellen a Németországot ketté-  
szelő Gauss frontvonalon. Csak egyetlen kérdés jár  
a fejemben: mikor hagynak már békét nekünk?"

## MESE AZ FNX\_DX8.DLL-RŐL ÉS A JÁTÉKOSKÖZÖSSÉGRŐL

„IronStorm has performed an illegal  
operation in module: fnx\_dx8.dll.” –  
közli a játék ténszerűen, egyszersmind desktopot  
koccol. Meggyőződök a legújabb GeForce grafikus  
vezérlők, majd a DirectX 8.1 utasításkészlet kifo-  
gástalan működéséről – úgy tűnik, minden rendben  
van. Tucatnyi, hárdueres gyorsítást pofára habzsoló  
alkalmazás mikrofonpróbaszerű megindítását köve-  
tően minimumra állítom az IronStorm létező összes  
perifériáját, ám a játék továbbra sem mutat hajlan-  
dóságot az elindulásra. Szimultán szemöldökeme-



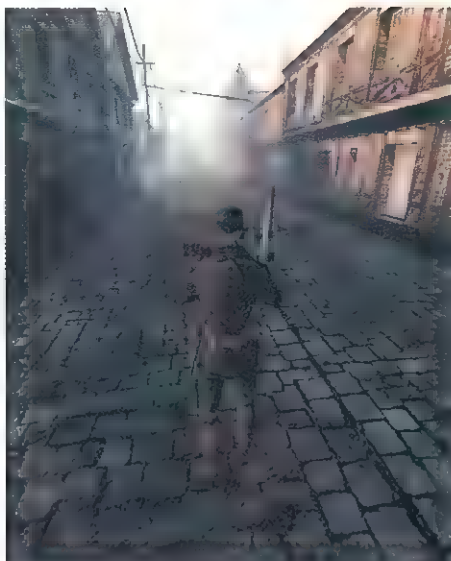
lés / ajakbiggyesztés bejátszik – na mi a 3.14csa  
van?! Readme állomány-tanulmányozás, bajgyilok  
szekció. „Ha a termék esetlegesen desktopra  
dobná Önt, kérjük, törölje le a „movies” könyvtárat.”  
Így cselekszem. Az IronStorm továbbra sem kedveli  
az általa létrehozott dll állományt, mindennek tete-  
jében még az imént törölt mozikat is vígan tovább  
pörgeti – jóllehet, ezúttal már a CD-ről. Eltűnődök,  
vajon mi is lehetett a konkrét ráció azok merevle-  
mezről történő eltávolításában. „Amennyiben a  
probléma megoldást nem nyert, kérjük, nevezze  
át a főkönyvtárban hozzáférhető „safe\_user.cfg”  
állományt „user.cfg” állománnyá. Safe mód?  
Remek. Átnevezek jól. A két file közötti különbség  
egyébiránt 1 (!) bytera való méretkülönbségükben  
mutatkozik, a művelet érdemi hatást – ez már meg  
sem lep – nem fejt ki. Az IronStorm továbbra sem  
indul. No, ez már sok(k) nekem, megyek is hirtelen  
az Ironstorm Hivatalos Honlapjára, s támadásba  
veszem a fórumokat. „Sajnálattal közöljük, hogy  
a szerver túlterheltség miatt időlegesen szüne-  
tel. Kérjük...” Hah! Gyanút fogok – alighanem

Adó: Wenadoo / DreamCatcher  
Fejlesztő: 4x Studio  
Eredet: Franciaország  
Konfig: PIII 600, 256MB RAM, 3D 16MB  
Formátum: PlayStation 2, Xbox, PC  
Web: [www.ironstorm.com](http://www.ironstorm.com)



vannak, akik hozzám hasonló hibákat észlelnek. A  
DreamCatcher fórum kizsgálója csupán másnap  
tér magához, amúgy pukkadásig tömve az általam  
is észlelt hibajelenséget tárgyaló IronStorm vásár-  
lók elkeseredett hozzászólásaival. A látogatók  
egy része, mint kiderül, még szerencsétlenebbül  
járt – ők már az első animáció első képkockái  
után desktopot fogtak. Ugyanez a jelenség áll fent  
különböző öcsém gépén is, dacára a nála rezidens  
gép hosszas finomhangolásának. Mások – hozzám  
hasonlóan – még képesek voltak belőni az óhajtott  
nehézségi fokozatot, majd csak ezt követően szállt  
el a produktum. Megint csak mások kényszerűen  
rimúvolták USB portos egereiket, sőt más, USB  
portokon keresztül kommunikáló eszközeiket is, –  
merthogy az IronStorm kapásból szörnyethal azok  
láltán – és PS2-es egérkékre cserélték azokat. No,  
akkor már nekik is sanszuk volt nehézségi szintet  
deklarálni, majd csak ezt követően ejteni meg a  
desktop szemlét. Ám ami az egészben a leggusz-  
tustalanabb: hiába is a DreamCatcher fórumain ton-  
naszám postázott vásárlói hozzászólások sorozata,





– az „érzelmesebb” hozzászólásokat különben konzekvensen törlik, erre, úgy tűnik, azért még futja az üzemeltetők energiájából – az Ironstorm fejlesztőitől érdemben mindössze egyetlen, smiley-ekkel teletűzdelt, szabadkozó / jópofáskodó reakció érkezett, mely szerint: „Igen, hehe, haha, tudjuk mi is, hogy nem teljesen frankó a gáma, de már dolgozunk ám a patchen, csízl!” Mindez egyértelmű bizonyossággal szolgál arra, hogy a fent már körvonaltott jelenségre gyógyír: nix. Nem van, nem létezik. Ha létezne, úgy azt a fejlesztők minden bizonnyal megosztották volna a fórumra látogató játékosokkal, kik pénzükért – gyakorlatilag – desktopot kaptak. Bizonyos konfigurációkon – mondhatjuk: számos!! – konfiguráción, az *IronStorm* egyszerűen nem képes elindulni. Életképtelen kód? Csapnivaló tesztelési módszerek? Nem kifejezetten fontos. Korunk piacán életképtelen kereskedelmi verzióval jelentkezni gígaszi mínusz a reputációnak – úgy vélem ennyi a tanulság, melyet az egész eddigi *Ironstorm* -történetből érdemes lehet levonnunk. A dolog szépsége, hogy a francia fejlesztésű játék

multiplatform alapon érkezik: a PC-s megjelenéssel egy időben hozzáférhető a termék Xbox s PS2 változata is. Bizonyos „gondolkodók” egészen addig göngyölítették a történetet, mely szerint a PC adaptáció életképtelen mivolta valójában a konzolpiac közvetett megerősítését szorgalmazza egy, a fejlesztő – és konzol érdekek szupertitkos paktumán keresztül. Akinek kedve s energiája van, gondolkozzon el ezen is. Pár szó arról, amit a játékról – magyarázat később jön – a világhálón beszélnek: alapvetően könnyen fogyasztható, akció-orientált, ám esetenként shoot'em up veteránokat is megizgasztó halomralövedőre számíthatunk, mely során dinamikusán változtathatjuk az fps és 3rd person kamerákat. Mindkét mód más-más jellegű missziók illetve kihívások tükreben kamatoztatható sikerrel, állítják a termék létrehozói – ám a játékot sikeresen elindító külföldi kollégák között léteznek, kik különösebb hasznát nem látták a követő kamera alkalmazásának, jobbára csak a móka kedvéért váltottak csatornát. Kíváncsian várjuk a végeredményt, mondhatnók. Még napjaink alapvető felhozatalához képest is rendkívül szigorú mértékű grafikus erőszak várható az első komolyabb patch után: boldog-boldogtalan cafatokban, kar-kéz-láb, ónos, valamint hullaeső. Hú, ez kell (?) a népnek! A játszható kereskedelmi verzió rendelkezik többjátékos támogatottsággal is, maximális létszám: 16 fő plusz kibicek helyi hálózaton, avagy Interneten keresztül. A klasszikus deathmatchen túl van itt team deathmatch, SZMAZ, valamint tucatnyi pálya is. A játék *Phoenix 3D* kódjelű grafikus motorjával készült – s egyébként furcsa mód előre renderelt – átvezető animációi átlagon aluli képi megvalósítást sejtetnek, legalábbis részletesség szintjén feltétlenül. Elnagyolt, éleken bővelkedő karakterek s tájmodell várhatóak, sőt – nem rosszmájúság, nem ám – az egyébként bőséggel mért animációk rendezése sem vall profi munkára. Ám, az átlagon aluli grafikus részletesség ellenében remélhetőleg lendületes, tömeges irtást szavatol majd az *Ironstorm* életképes változata. Most magyarázat következik, a fentiekben miért is szorítkoztunk szűrőpróbaszerű információ-csemegére.

Nos, létezik egy roppant „furmányos” zsurnalisztikai munkamódszer: fogja magát a szakíró, rákeres a neten a rákeresendőre, megkeni szépen a zsiros kenyeret illa hagymával, majd lefordítja

az Istencsászartutifrankót. Jó források révén hatékony, ám rendkívül álmosító eszköz. Először is, az író nem saját, hanem valaki más észrevételeit s vélelmét kénytelen kiadni „magából”, míg említett metódus autoritás szintjén értendő nívója mínusz végtelen felé nyálából. Így a cikkíró, ki legálabbis rutinszerű hajigázás erejéig tükörbe óhajt bámulni, minden körülmények között tartózkodik a teljes mértékben netről sunnyasztott infók anyanyelvi tálalásától. Ez, s nem más az oka annak, hogy nem próbálom megegetni a **KByte** olvasóival valamely külföldi online magazin *Ironstorm*-ról szóló komplett értekezését, hanem – Herr Reiker utólagos beleegyezésében bízva – hívtam, de ki van kapcsolva – szépen bevárjuk azt a rohamléptékkel készülő javító patchet. Akkor visszatérhetünk az *Ironstorm*-ra egy, vagy fél, avagy akárhány oldal erejéig. Örömmel cincálom darabokra.

Gyalog Zoltán



Jellemzők	
Látvány:	-
Játszhatóság:	-
Élettartam:	-
Audio:	-
+	-
-	-

?/10



# THE LORD OF THE RINGS

## THE FELLOWSHIP OF THE RING

Kiadó: Vivendi Universal

Fejlesztő: Universal Interactive / Surreal Software

Eredet: Kanada

Konfig: PIII 600, 128MB RAM, 3D 32MB

Formátum: GBA, PlayStation 2, Xbox, PC, GC

Web: [www.lotr.com](http://www.lotr.com)



Teljesen egyértelmű volt mindenki számára, hogy a filmfeldolgozás óriási sikere után megjelennek a mű PC-s és egyéb platformra írt változatai. Frodó és társainak reménytelennek tűnő küldetése, hogy elpusztítsák az Egy Gyűrűt Mordor éjfékete földjén, ma már mindenki számára ismert - de a történet első harmada biztosan, köszönhetően Peter Jackson és csapata kitűnő munkájának. Ez a játék a mű hivatalos nevével ékeskedik, és nagyjából az eredeti történet nyomvonalán halad, de néhol egészen új részletekkel „gazdagítja” azt, nem biztos, hogy pont a

hatják azt a részt, amikor a hobbitokat megmenti Bombadil Toma, a „filmeseeknek” pedig feltűnhet, hogy nemcsak Frodó, de Samu is belekukuskál Galadriel tündekirálynő kúttükrébe. Szintén feldolgozásra került a sírbuckák melletti csetepaté csakúgy, mint a Golfrindel-incidens is. Ezek ellenére több, sokkal fontosabb esemény kimarad a játék dramaturgiájából, ami nemcsak fájó hiányt eredményez, de maga az egész történet is néhol az összefüggéstelenség érzését kelti. Olyan nagy ugrások vannak a történetben, hogy csak az lehet teljesen képbén, aki olvasta a



legmegfelelőbb módon.

Az, hogy számos elem belekerült, ami hiányzik a filmből (legalábbis a moziverzióból, hiszen még nem tudni mi titkokat rejt a harminc perces hosszabb változat), az megtalálható a játékban. A játék nagymértékben különbözik a nemsokára debütáló *Two Towers*-tól; itt sok olyan apróság ragadhatja meg a figyelmet, melyeket a rajongók kedves mosollyal nyugtázhatnak. A könyv szerelmesei örömmel fogad-

független kreálmány: nem kapcsolódik az eredeti történet semelyik pontjához.

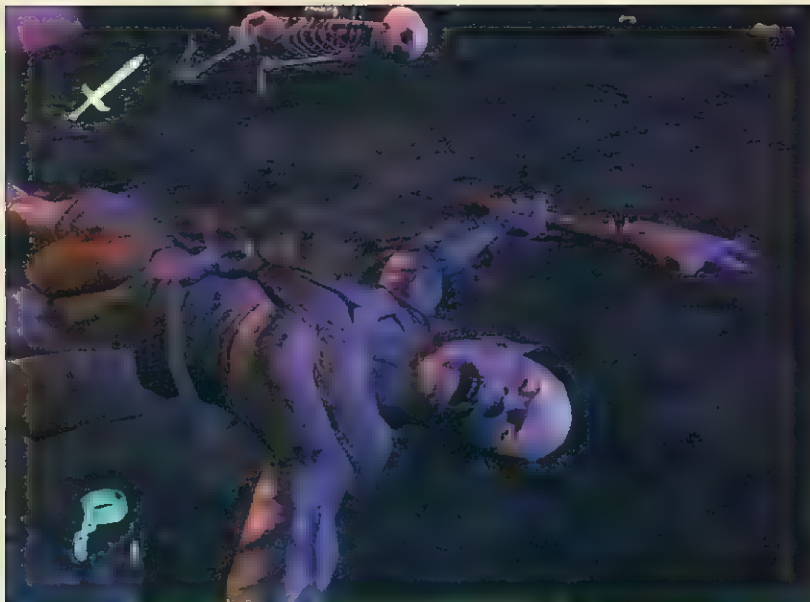
Maga a bevezető mozi kicsit csúnyácska, de legalább felületes. Pár mondatban felvázolják a küldetést (Frodó és Gandalf beszélgetése során), de mindezt olyan lagymatagon és sekélyesen, hogy az ember hiányolja belőle az erőt; azt a szikrát, melyet olyan kiválóan ábrázoltak a film idevágó jeleneteiben. Annak, aki nem ismeri egyáltalán ezt a gyűrű körüli mizériát, lehet, hogy csak annyi jön le: van itt ez az ékszer, egy idióta, selypítő szürke figura, és mindezek összefüggnek valami még nagyobb gonosszággal, ami el akarja pusztítani az egész világot. A legtöbb átvezető is túl gyors, pontatlan és nagyon szűkszavú, nem beszélve magáról a tényleges játékidőről, ami rosszabb esetben sem vehet igénybe többet, mint két estét...

A játék a klasszikusnak mondható külsőnézetes 3D-s megjelenítést találja, három játszható karakterrel: Frodóval, Gandalfal és Aragornnal. Frodó leginkább ilyen-olyan kalandorientált feladatokat kap: vidd el ennek ezt, javítsd meg annak am azt, ilyesmi. Aragorn a fegyverforgatás nagy mestere, vele természetesen vagdalkozni kell. Gandalf valahol közöttük téblábol - neki ezzel is, azzal is foglalkozni kell. A pályák nagy része egyszerűen csak a veszettül támadó szörnyhordák leaprításából áll. Sajnos az eltévelyedés lehetősége is fennáll, különösen az első néhány pályán. Ez elsősorban a viszonylag gyenge grafikai kidolgozottságból adódik. A szegényes és egyhangú tájon könnyű elköbörölni, a mellékelt térkép sem sokat segít; csak a legfőbb támpontokat jelöli, még hogy éppen merre járunk Középföldén. Hogy erre miért van szükség, azt nem tudom; bőven elég az, amikor az egyes pályák töltésén megjelenik a térkép ezekkel az információkkal.

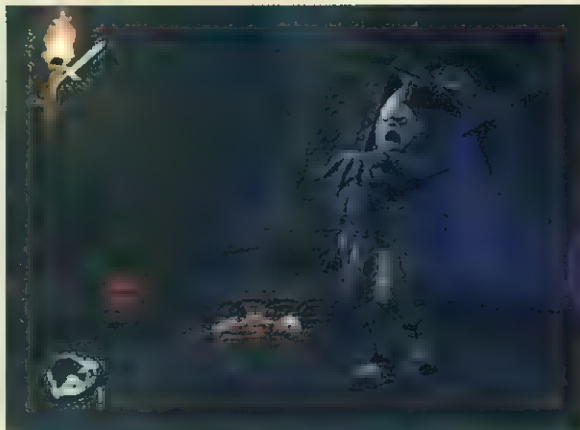
Amikor a játékos „megkapja” Aragorn, Bríben vagyunk. Meg kell találni Samut és összegyűjteni a hobbitálcák kellékeit, hogy becsaphassuk a Gyűrűlidérceket. Furcsa, hogy a későbbi pályákon sokkal kevesebb részletezéssel kell megbirkózni. Míg itt a hobbitok keresgéltése során minden perc számít és feszített a tempó, a későbbiekben általában elég egyszerűen megtalálni a pálya végét jelentő







helyszínt. Továbbá van néhány következtetés magukban a küldetésekben is. A játék legelején Frodóval kezdünk, és a hobbitfalvi küldetéseket mindennek el lehet mondani, csak izgalmasnak nem. Megdumcsiztuk a Szürkével, hogy Bríbe visszük a gyűrűt mihamarább, erre fel időtlen feladatokat vállalunk be a falubéliektől, mint például négy darab gyógynövény



összegyűjtése az egyik szakinak, a másiknak a szélkakasát kell megdobálni kövel, míg a molárnak egy alkatrésze hiányzik... Érdekes, hogy a bigyó megszerzése után, ha beszélgetünk egy helyi kiskölökkel, az még mindig ennek a feladatnak az elvégzésére akar rávenni bennünket... A másik kicsit lelombozó játéktechnikai megoldás az életerőnk magasán tartására kiötlött gombák, almák (Gandalf esetében varázslat) gyűjtögetése. Egy-egy nehezebb harc után nem éppen felemelő érzés ilyeneket hajkurászni a pályánkon. A játék felrebbenti a fátylat Mória törp népességének szellemi kudarcairól is. Ezen a pályán rengetek labirintusozás lesz, kapcsolók nyomogatásával, kővek tologatásával, mindezt olyan kaotikus és kiszámíthatatlan terv alapján, hogy azt képzeli az ember: a föld alatti nép teljesen behülyült a sok sziklafaragásba. Egyébként sem IQ-bajnokoknak lettek kitalálva a fejtörők - a kapcsolók általában a szemközti falakat mozgatják, míg a tologatható sziklák előtti részen a kő szépen elszíneződött, a vájat alapján lehet tudni, merre mozgatható. Most jut eszembe: a játék tanítópályáin oktatják a falmászást is, ennek ellenére nekem egyszer sem kellett használni ezt a trükköt... A címben szereplő ékszernek nincs túl sok jelentősége a játékban. Egy jelenet során kötelező használni, de ekkor még a képernyőre is kikerül az angol nyelvű figyelmeztető szöveg. Használata lehetséges még a szörnyek előli bujkálásra, ilyenkor Frodó kap egy folyamatosan növekvő értéket, amely ha túl magasra szökik, a gyűrű gonosz hatalma bekebelezi az ártatlan hobbit lelkét. Túlreagálni nem kell a dolgot, mert a szörnyek túlnyomó többsége

elől könnyedén el lehet futni, így az ékszer a zsebben maradhat. A harc nagyon bugyuta, minden karakternek egy közelharcos és egy távolba ható támadása van. Frodónak pálcácskája van és kimeríthetetlen készlete kövekből. A kavicsok maximum az ellenfelek megzavarására jók, vagy esetleg kis dombocsák építésére, ha nagyon ráérünk. Még Gandalf az, akivel a leglátványosabban és élvezetesebben lehet harcolni; ő varázsbotjával átrendezi az ellenfelek arcbarendezését, sőt távolba akár öt varázslat közül választhat, ezek többsége a szokásos bűvészkelléktár elemi, tűzgolyó, villám, ilyesmi – ja, és legalább ő tud gyógyítani önmagán. A grafikával nem vagyok teljesen megelégedve, bár a karakterek kidolgozottsága néhol egészen jól sikerült. Ezt értem inkább az ellenfelekre, az orkok, trollok, óriási pókok egészen jók, csakúgy, mint a Balrog. Nem annyira tüzes, mint a filmvászonon, de elég ijesztő lett így is. A pontozás során ennek ellenére nem adok túl sokat a játéknak - kipróbáltam Xboxon is a drágát, és sokkal igényesebb munkát végeztek az ottaniak: kompaktabb, egységesebb a látványvilág, a háttér és a karakterek harmóniája; de még ott sem estem hanyatt a grafika színvonalától. Ha valaki nagyon vágyik arra, hogy a Gyűrűk Urával játsszon PC-jén - tessék, ki lehet próbálni. Ezt, mert más alternatíva nem nagyon van. A produkció nem mérhető a könyv és film színvonalához; nem végtelenül rossz játék, de semmi esetre sem tartozik



az emlékezetes élmények közé. Köszönhető ez a számos dramaturgiai bakinak, a rövid játékidőnek, a nem túl izgalmas játékmenetnek és a felejthető látványvilágnak. Ajánlom a fejlesztőknek, hogy ha a másik két részt is PC-re akarják ültetni, kössék fel a gatyájukat, mert most még megbocsátunk, de legközelebb már szólunk uruk-hai cimboráinknak, hogy fegyelmezzék meg őket.

Fábián Balázs

értékelő

Látvány:	5
Játszhatóság:	5
Élettartam:	4
Audio:	5
+ mindenki érdeklődik iránta	
- de a többség csalódni fog benne	

5/10



# ZAPPER

## ONE WICKED CRICKET!

Kiadó: Infogrames

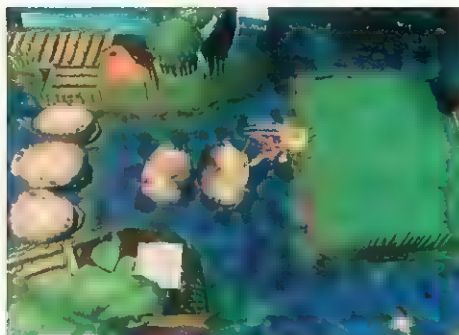
Fejlesztő: Blitz Games

Eredet: Egyesült Királyság

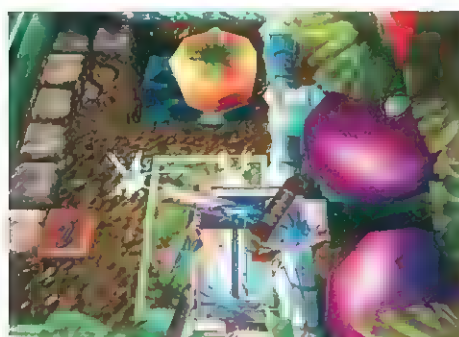
Konfig: PIH 450, 32MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC, PlayStation 2, GBA, Xbox, GC

Web: [www.onewickedcricket.com](http://www.onewickedcricket.com)



Ennyire nincs új ötlet a tarsolyban?" – merült fel bennem a kérdés, mikor elindítottam a Zappert. Sajnos már ott tartunk, hogy közel 100%-os játéklónokkal kell fel(?)dobnunk a hangulatunkat. A szóban forgó Zapper szinte teljes egészében a Frogger 2 magjára épül, és szemtelenül hasonlít arra – olyan játék, ahol a "játéklón" kifejezés teljesen helyénvaló, még akkor is, ha egyazon csapat keze munkája a fenti két cím. Szakállas viccről van tehát szó; a különbség: a brekit lecserélték tücsökre, aki már támadni is tud. Nem semmi. Mármost a pofátlanság mértéke. Ennyi újítás(?) után képesek kiadni egy játékot, aminek még a címe is „édesapját” idézi, hogy a sablontörténetet (rokonmentés) ne is említsem... (Aki esetleg nem hallott még a Frogger-ről, annak némi információ-morzsa: platformjáték / evade 'em up, ahol egy zöld varangyot kell ugráztatni, ellenfelekkel való találkozást Pac-Man módjára mellőzve). Szokás szerint a Zapper az 'újgenerációs' konzolok és a GBA játéklíráját is bővíti. Story és Arcade módban ülhetünk neki a proginak - a történeti szálát játszva Zippert, Zapper öccsét kell a gonosz szarka, Maggie kezei közül visszakaparinatnunk, aki fészke építéséhez összelopott egy kupac



fényes tárgyat, befejezéséért pedig főhősünk testvérét találta a legmutatósabb fészekdekorációnak. Árkád módban három szokványos al-módusból (pl. Time Trial) választhatunk. A főszereplő tücsök fejébe mintha feszültséggenerátort csempészték volna „szülőatyjai”; a rovar csápjai között villódzva cikázik a kettőhűz, amit ellenfelek (többnyire veszedelmes csigák :) likvidálására, illetve ládák összeállítására akár emíthetünk (zap-olhatunk) is. Főhősünket a gyűjtőgető életmód örömeivel kell összeharagztatnunk; a pályánkénti 6 szarkatörés mellett szentjánosbogarakat kell összeguberalnunk. Szintenként 100 szentjánosbogár található ellenfeleinknél, illetve ládák mélyén. Amint végigértünk egy pályán, a begyűjtött bogarak számától függetlenül nyílik meg az út a következő szint felé. Ha már itt tartunk, akkor el kell árulnom, hogy az anyag itt kezd haldokolni, legalábbis engem nem sokáig motivált a pöttyös tojatos szétrepesztése, na meg a kis színes golyóbisok utáni ugrádozás. Fogalmam sincs, miért érezték úgy a Blitz Games-nél, hogy a program bármiben is érdemi újdonságot mutatna az említett Frogger után, vagy többet nyújtana annál. (Ken Allen, az Infogrames egyik feje - aki mellel a King's Quest zeneszerzője volt és a Nox fejlesztésében is közreműködött - egy interjúban büszkén nyilatkozta, hogy játéka az elsők között van, ahol zap-et lehet használni az ellen pusztítására, és hogy ez mennyire egyedivé teszi a programot, továbbá arra is kitért, hogy a Zapper eddig az egyetlen olyan játék, ahol tücsköt irányíthatunk. Ha egy progi ettől számít unikumnak...) Négy világ 18 szintjén kell végigpattognunk; a pályák egy régi, jól ismert békás játékból lettek átvittetve, majd egy szabóollóval kissé megplasztikázva, itt-ott némi szilikonos tupírozást eszközölve rajtuk. Az egészet amolyan pont-mátrix szisztéma szerint kell elképzelni; matek füzetlap módjára

négyzetrácsos van felosztva a játéktér; ez azt jelenti, hogy csak meghatározott pontokra ugrálhatunk, persze nem csak két dimenzióban, akadnak magaslatok is (talán azért, hogy végre a „kockás füzet” kifejezés is értelmet nyerjen? :). Összegezve az elmondottakat: ne értsetek félre, a Zapper nem egy teljesen rossz játék, de inkább a fiatalabb korosztályt tudja elszórakoztatni („öreg” Froggeresek ne érezzék sértve magukat), és rövid idő után hajlamos egysíkúvá válni, ám pozitív tulajdonságai vannak. Itt jön képbe pl. a vizuális megjelenítés minősége. A grafika tetszetős, mi több, egyszerűen szépek mondható - persze ha PS2-re, „dobozra” és „kockára” is megírnak valamit, akkor ez a PC verzióban is elvárható. A zenék és a hangeffektusok hozzá a megszokott platformjátékhöz dukáló formát. A Zapper sajnos nem több, mint egy felturbózott Frogger hasonmás. Ez persze nem mindenkinek rossz hír; aki szerette a Swampy's Revenge-et, annak a Zapper is tetszeni fog, még ha a „békaügetés” utáni „tücsökszökellés” nem hoz semmiféle újdonságot...

Furulyás Ádám

értékelő

Látvány:	7
Játszhatóság:	4
Élettartam:	3
Audio:	4
+	külcsíny
-	belbecs
4/10	















# 2000年10月1日





pálya szélén kártyalapok örülnek, mögöttük pedig az egybefolyó, síkfelületű massa „zúgolódik”.



Képzletbeli kiskocsmánkba egy zavart tekintetű, de jól ismert alak botorkál be, s így szól: „a szokásosat”. Válasz gyanánt egy söröskorsóban sűrű, fekete matériát raknak elé, melyben a jégkockák betűket és számokat formáznak. *NHL 2003*. Akár így is kezdődhetett volna, de a valóság cudarabb; korszó helyett műanyagtokban lapult a korong, zavart tekintet helyett inkább kíváncsiság fészkelte a deli testészben. Vajon mennyit változott, mióta nem látták egymást?

Az elektronikus arcok sportdivíziójától már lassan megszokhattuk, s el is várhatjuk a sikerszerűlák aktuális, év végi folytatásait, amelyek – ugyancsak általános tendencia alapján – mindig egy kicsivel jobbakk, szebbek, mint korábbi társaik. Nem kivétel ez alól az *NHL* sem. A bevezető képsorok ugyan elég gyérek (pár darab sztár isteníti a játékot, haha), a menü kivitelezése azonban már tetszetősebb, mondhatnánk: hozzá a minőségi szintet, melyet évről évre maguk állítanak fel. A változás mibenlétét megsejteni nem nehéz feladat: a főmenü egyharmadát az internetes opciók és lehetőségek teszik ki, kedvenc operációs rendszerünk alkotóinak főtámogatásában (kezd kirázni a hideg).

Amúgy játszhatunk egyszeri, barátságos mérkőzést, kupameccset, rájátszást, ahogy azt eddig is tehettük. Miután döntöttünk, akár egyből a sűrűjébe vethetnénk magunkat, de akár – ismét csak: szokásosan – beletúrhatunk a választott csapat felosztásába, játékosokat cserélgethetünk, adhatunk / vehetünk, taktikai felállást változtathatunk; meg még, amit akarunk. A játék menedzsment része tehát rendkívül impresszív. Ahogyan eddig, most is kreálhatunk saját játékosokat, akikből saját, egyedi csapatunkat felállítva indulhatunk a Pistike SC, vagy az Avalanche elleni győzelmekes küzdelemre.

Kürt harsan az arénában, pásztázó fények libben-

nek a pálya egyik végéből a másikba. A játékosok megkezdik bevonulásukat, majd egy szempillantás alatt a kezdőkörben állnak, valami varázslatos gombnyomás eredményeként. Merthogy ezek a bevezető képek a tesztész számára ismétlődő képkockák, bármely stadionban ugyanarról a helyről induló kamerával, ugyanolyan semmitmondó művészi látványvilággal. Na jó, a csapatoktól függően változó mezű, arcú (?) játékosok korcsolyáznak befelé, a jégre. Rögtön rá is térek a grafikai mélyelemzésre. Véleményem szerint az *EAS* fejlesztői most nem annyira a látványon próbálták javítani, mint inkább a játék többi részén. Ennek köszönhetően alig észrevehető fejlődésbeli különbséget (nem) tapasztaltam – igaz, ezen a téren is mindig az átlag fölött teljesített a sorozat. A játékosok megvalósítására nincs panaszom: arcra, mezre nézve egyedi, közelről jól megkülönböztethető emberkéek csúszkálnak a pályán. Hozzátenném, hogy a játékosok mozgása, annak animációja mintha kifinomultabb lenne még az előző epizódnál is. De ez csak az érem egyik oldala. A stadionokat kívülről sohasem látjuk, ezért nyilvánvaló, hogy az egyes jégpályák csupán a felirataikban térnek el egymástól. Még a közönség is ugyanaz, mindenhol. Aprópó, közönség. A nézősereg megvalósításán már nem egyszer törhették a fejüket a programozók, de tény, hogy jelen pillanatban nincs olyan erős vas, amin tökéletes három dimenzióval gyönyörködhető szurkolókat láthatnánk. Éppen ezért az *NHL 2003*-nál háromféle néző kombinálódik. Alacsony grafikai beállításoknál a jól ismert massa fogad minket, magasabbnál a kétdimenziós kártyalapok. Érdekes momentum volt viszont, amikor a csapatok bevonulásánál ezek a módszerek keveredtek: egy szépen lemo-dellezett néni tapsol az előtérben, a

Az irányítás kézzre áll, nincsen túlbonyolítva, megkockázatom, jobb nem is lehetne. Egyetlen bajom volt vele, mégpedig az, hogy a gyorsítás gombját nem egyfolytában kell nyomva tartani, hanem mindig folyamatos terror alatt tartandó, s előbb-utóbb valószínűleg javításra szorul. Olyan vadul kell ütögetni, mint teszem azt, egy verekedős játékban. Csapatársaink és ellenfeleink intelligenciája állítható, s már alaphelyzetben sem rossz. Okosan működnek velünk, vagy ellenünk együtt; a kapusoknak nehéz gólt lőni, az ellenfél bizony keményen lökdös minket egy-egy kényesebb szituációban. S mi őt viszont, mert ez a jég hoki lényege. A szokásos oldalról bepaszsolást is nehezebb kivitelezni, mivel egyetlen központi emberünkre sokszor akár három védő is jut, a kavargásban pedig csak a már harcedzettebbek állnak helyt. A tesztész sokszor csak kapkodta a fejét, s tehette mindez azért, mert igazán egyik kameraállás sem maradéktalan. Vagy a korongot nem látta, vagy csapatársait, akiknek elméletileg passzolni kellett volna. A három felülnézetből tehát jórómán a középső játszható, a látványos broadcast és live opciók pedig számításba sem kerültek – lévén ezek a visszajátszások miatt vannak.

A játék összességében pozitív benyomást kelt. Végső soron a szokásos pakkunkat kaptuk meg, az idén talán az eddigi előtérben lévő dolgokat kevésbé fejlesztették, inkább az online vonalra helyezték a hangsúlyt. A frissített statisztikai adatok persze idén is megtalálhatóak, a hardcore *NHL* addiktok továbbra is elégedettek lehetnek választottjukkal. Az egyszeri játékost pedig a hangulat ragadja el. A hangulat, amit az idén is hoz az *EAS* remeke – igazi jégkorongos életérzés. S melyhez nagyban hozzájárulnak a hanghatások és a gondosan válogatott betétdalok (Chad Kroeger – Default, Papa Roach és Jimmy Eat World féle limonádé-rock). Akinek nem fekszik, persze importálhat sajátot. Nem szabad kifelejtenuünk a kommentátor lélekemelő munkáját sem. Egyszer sikerült olyan mértékben vesztenem, hogy még a szava is elakadt és csak makogott. Kellemes érzés volt. Gyakorlatilag minden megvan a programban, amit elvártunk tőle, csak hát, még mindig lett volna hova fejlődni, és ezt most érezhetően hanyagolták. Majd legközelebb, talán.

Csák Gergely



értékelő

Hangn:	7
szathatóság:	8
ettartam:	7
Audio:	7

már megint igen

de még mindig nem

7/10



# STRONGHOLD: CRUSADER

Kiadó: Take-Two Interactive

Fejlesztő: Gathering of Developers / FireFly

Eredet: Egyesült Királyság

Konfig: PII 300, 64MB RAM, 3D 4MB

Formátum: PC

Web: [stronghold.godgames.com/crusader](http://stronghold.godgames.com/crusader)



Mielőtt visszavonhatatlanul belecsapnánk a téma közepébe, közölni szeretném az olvasóink milliárdjaival, hogy ezúttal kellemes, könnyed hangulatban ébredtem, és a mai napon kivételesen nem kívánom az új hullámmal érkezett RTS játékok vérért :).

Emellett csókolgattam Herr Reikert, aki nyilvánvalóan tisztában van vele, hogy erősödő epilepsziám egyetlen okozója az RTS stílus (hiába, még a C64-es idők óta csak a round based stratégiát tartom igazi stratégiának...), ennek ellenére minden hónapban meglep egy remekbeszabott példánnyal. Kultúrember lévén természetesen egy pillanatig sem éreztem e mögött bántó szándékot, annál inkább egyfajta tesztet, melynek célja kideríteni, hogy vajon mikor török meg, és mikor leszek képes egy pozitív hangulatú cikket írni a stílus egy képviselőjéről. Ha rajtam állna, már rég túl lennék a témán, de sajnos a manapság tapasztalható színvonal egyszerűen nem teszi lehetővé a pozitív értékelést, hazudni meg nem áll szándékomban :). Elnézést a kis kitérőért, de mivel két oldalt kaptam a cikkekre, és a lényeg bőven elfér fél oldalon, így biztosan nem maradunk le semmi fontosról.

## ELSŐ BENYOMÁSOK

Könnyed, már szinte egyszerű játékmenet, átlátható, logikus szabályrendszer. Nem kell napokig szenvednünk, mire rájövünk, miért jó, ha istállót építünk a templom mellé, ugyanis a készítőik megkímélték minket a szokásos, értelmetlen összefüggésektől (pl.: ha van egyetemünk, építhetünk kőhajító gépet, vagy ha van csillagvizsgálónk, feltaláljuk a szekeret...). Itt minden egység egyvalamit tud, és hogy mit, az teljesen nyilvánvaló. Ha kevés a kővünk, építsünk egy kőfejtőt, ha nincs elég fa, telepítsünk favágókat az erdők szélére, vagy ha elfogyott az arany, adjuk el nem használt készleteink egy részét.

Akárcsak az eredeti Stronghold, a folytatás is a várakat, erődöket helyezi a középpontba. A lényeg egy olajozottan működő város felépítése, amit elpusztíthatatlan kőfalakkal kell körbevennünk, és innen indulhatunk hódító hadjáratainkra. A dolog azért nem annyira egyszerű, ugyanis nem tudunk mindent elkeríteni, a termőföldek és a köréjük épült apró elővárosok csupaszon várják, hogy egy arra járó ellenséges hadtest porig égesse őket. Persze, ha valakinek sikerül mindent elkerítenie, akkor szembesül a

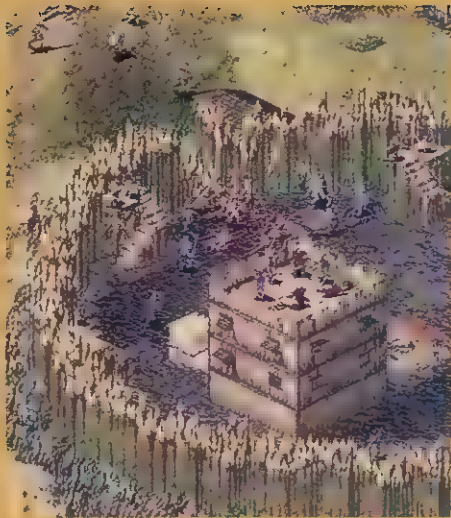
jó öreg „nagy fal, nagy probléma” jelenséggel, ami nagyjából annyit jelent, hogy minél hosszabb egy várfal, annál több íjászra van szükség annak megvédésére, és egyáltalán nem biztos, hogy jó ötlet egy csupán íjászból álló védekező sereg felállítását. Fontos tehát már az elején körülnézni, hogy mi merre található, és úgy fejleszteni az infrastruktúrát, hogy egy esetleges támadás esetén az erőd meg tudja védeni a termőföldeket, vadászokat, favágókat vagy a bányákat.

## TÁMADÁS!

Sajnos ez az egy szó önmagában izgalmasabb és pörgősebb, mint a játék összes csatája együtt. Harcrendszer gyakorlatilag nincs, harci stratégiának







nyomát sem találni. Aki szeret taktikázni, az itt lazíthat. A harcok az RTS öskorát idézik, amikor annyiból állt egy csata, hogy két csapat egymásnak rohan, és amelyik fegyverzete hatékonyabb, az győz. A valóságban is így volt ez többnyire, de messze nem mindig. A történelem során számtalan példa fordult elő arra, hogy mezítábas, vasvillás parasztok egy kis okoskodással páncélos lovagok seregét futamították meg. Nos, a *SC (Stronghold: Crusader)* világában az erősebb, gazdagabb győz, a gyengék elhullanak. Ami a csaták vizuális megvalósítását illeti, arról inkább most nem nyilatkoznék, mert megígértem, hogy nem leszek lenéző :). Tessék szépen megnézni, és elgondolkodni rajta a mai dátum ismeretében. Különös, zavaró érzés garantált.

Az AI is nyugodtan letagadhatná, hogy jelen van. Szép dolog a parancsvégrehajtás, de könyörgöm, egy védtelen íjász ne masírozzon már át az ellenség nyílzáporán, csak mert olyan parancsot kapott... Tapasztalataim szerint az automatikus önvédelem pár éve már alapvető minden hasonló játékban, és itt is elkélne, mert elég bosszantó látni amint a katonák buta robotokként sétálnak el az őket bőszen lyuggató ellenség sorai között, egy fél perccel ezelőtt kiadott parancsot teljesítve. Ha valahogy mégis létrejön az ütközet, az is inkább hasonlít egy komolytalan, részeg egyetemisták által látogatott rock koncertre, mint vérre menő csatára. A harc tehát egyértelműen a játék leggyengébb része, bár a grafika is a dobogó csúcsára tör...

## IZOMÉTER

Naná, hogy a grafikáról lesz szó. Jőmagam nem vagyok híve a 2D ábrázolásnak, főleg ha az elmaradt és unalmas. A 2D grafikusok is hasznosabb munkát végezhetnének, ha profi textúrák megfestésén fáradoznának, amivel igazán látványossá lehetne tenni a 3D modelleket. Manapság, bár egyáltalán nem alapfeltétele a játékelménynek, jócskán megdobja az élvezetet, ha szabadon forgathatjuk a nézetet, és esetleg pár méterről bámulhatjuk a kapáló parasztasszonyt. A harcok látványa is sokkal hatásosabb közelről nézve, tetszőleges szögben, mint 50 méter magasból, egy adott irányból. Félre ne értsen valaki, természetesen ma is készűlnek gyönyörű 2D-s játékok, de a *SC* egész biztosan nem tartozik ebbe a mezőnybe. Az általa képviselt színvonal talán 5-6 éve számított szépnek, azonban a mai elvárásoknak semmilyen szempontból nem tud megfelelni.

## ÉPÍTÜNK VÁRAKAT!

Nagyjából ennyi a játék lényege, és a már említett, illetve a még nem tárgyalt negatívumok ellenére

mindenképpen kellemes szórakozás eljátszogatni vele. Ha nekifutunk egy végigjátszásnak, a már megszokott módon először csak tutorial szintű küldetéseket kapunk, de úgy az ötödiknél már lehet izzadni. Az idő múlását szabályozhatjuk, így ha pl. épp' megtámadnak minket, nem árt lelassítani, kiadni a megfelelő utasításokat és így nekifutni a harcnak. Ha pedig nem történik semmi, csak termelünk és vegetálunk, gyorsíthatunk az időn a következő akcióig.

Ha már ott tartunk, hogy várfalakat is építhetünk, akkor sikerült leásnunk a játék lelkéig. Akinek most beugrik a *Warrior Kings* városépítgetős része, azt el kell keserítenem. Ez itt TÉNYLEG 5 éves színvonal, semmi jóra ne számítson az, aki esetleg kihagyta az előző részt, és most lelkesen ugrik neki a játéknak. Maga a játék ugyebár az ezredforduló utáni keresztshadjáratok idején játszódik, és témájában is ezt dolgozza fel. A helyszín a Közel-kelet és Afrika, vagyis minden adott egy sívár, egyhangú környezethez, amiben így még várak építeni is rendkívül unalmas elfoglaltság.

A várostromok színvonala illeszkedik a játék egészéhez, pozitív példaként itt a *Medieval: Total War* ostromait tudnám említeni, ugyanis ott tényleg ostromhangel van.

Ami viszont határozottan tetszett, az az „interaktív” élővilág. Ha pl. az oroszlánok vadászterületén öhajtunk letelepedni, első dolgunk legyen egy íjászcsoport felállítás, mert ha nem vagyunk elég óvatosak, az összes telepésünk reggeliként végzi. A vadászaknyuhókat is a vadak (szarvasok, tevék) legelőinek szélére érdemes telepíteni, így folyamatos lesz a húsellátás.

## MI A TANULSÁG?

Egyszerű: jó játékhoz nem kell csilivili technológia, vagy átláthatatlan játérendszer. Az egyszerűség gyakran kellemes hatással van a játékokra és a játékosokra. Ez persze nem jelenti azt, hogy a *SC* egyértelműen jó játék, de egy ideig sokkal játszhatóbb, mint napjaink feleslegesen túlbonyolított művel.

Persze az igazán magas színvonal eléréséhez meg épphogy egy összetett rendszerre van szükség, ugyanis az egyszerűségnek megvannak a korlátai. Hogy kinek ajánlanám ezt a játékot? Mindenekelőtt olyan RTS rajongóknak, akik mindent ki akarnak próbálni, a minőségtől függetlenül. Másodsorban azoknak, akik gyengébb géppel rendelkeznek, mert a *SC* nem igazán hardverigényes darab. Ezenkívül azok is kipróbálhatják, akik csupán unalmat akarnak üzni, és nem tartják magukat ingyenc gémernek - ami nem azt jelenti, hogy igénytelenek, csak nem válogatósak :).

Rövid távon a *Stronghold: Crusader* szórakoztató, könnyed játék, hosszú távon viszont kétségkívül unalmas.

Orosz Miklós

értékelő	
Látvány:	4
Játszhatóság:	5
Élettartam:	6
Audio:	7
+	Rá lehet kattanni
-	sokkal könnyebb lekattanni



# TACOPS 4.0

Kiadó: **Battlefront.com**

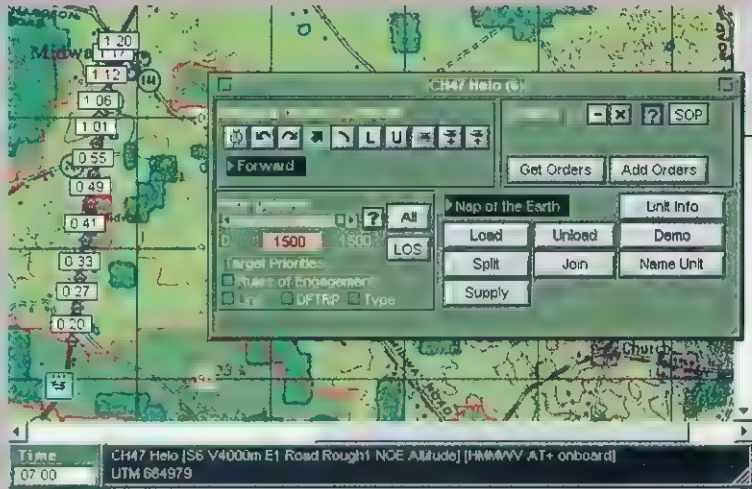
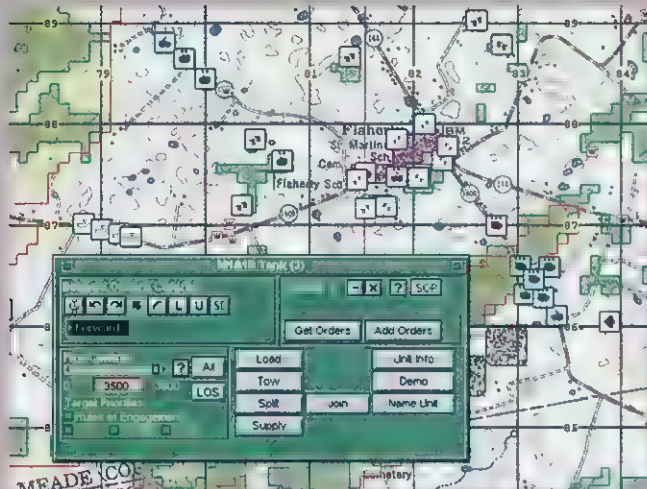
Fejlesztő: **I.L. Holdridge nyug. USMC őrnagy**

Eredet: **Egyesült Államok**

Konfig. **P300, 16MB RAM**

Formátum. **PC, Mac**

Web: [www.battlefront.com/products/tacops4/tacops4.html](http://www.battlefront.com/products/tacops4/tacops4.html)



**R**eikér, a Recenzens múlt havi intelmeit ajánlom ismételt figyelembe kedves olvasó. Talán a sors, talán a bölcs előrelátás szülte sorok nagyon igazak Maj. Holdridge legújabb szüleményére. Kicsit talán túlzás a rákfenébe kívánni a technológiát, de pusztán a semmi forradalmi nem nyújtó, de csillogó – manírrá gépiesült – köntössel valóban lehetetlen etalonná kultuszkodni egy programot, bármily zseniális legyen is az idea. A jó grafika nem egyenlő a jó játékkal! Ha hiányzik a Gefühl. Ellenben, szinte kivétel nélkül elégséges, ha ez a bizonyos Érzés jelen van, fogódzót kínál, képes elmosni a környezet negatív ingereit. És erre olykor még egy ilyen minimál dizájn adathalom is képes lehet.

A nagy múltú visszatekintő TacOps sorozat egyik korai darabjáról mondta egyszer valaki: „olyan, mint a go (amit tévesen japánnak hisz mindenki, de valójában Kínából származik), egy pillanat alatt megtanulhatsz, de egy élet, míg mesterré válhatsz benne.” Egy logikai játék ennél nagyon bókot nem nagyon kaphat, ugye? És nem akármilyen játékról van ám itt szó!

A Battlefront.com-nak hála, a legendás kiképző-program úgy tűnik végre révbe ért (az első két epizód az Arsenal illetve az Avalon Hill adta ki, majd sanyarú idők következtek, a TacOps csak a haditengerészet és a kanadai haderők számára volt elérhető). Ennek, mi játékosok örülhetünk a

legjobban, mert aki szeretne betekinteni az amerikai hadsereg lapjaiba, annak érdemes közelebből megismerkednie a T04-el.

A nyugalmazott tengerész Holdridge őrnagy 1994 óta fejlesztgeti, finomítja harcedző bitfergetegének verzióit. Így talán nem véletlen, hogy a hasonló termékek között (Wargame Construction Set: Tanks! – 1994, Steel Panthers II és III – 1996-97) sikerült megőriznie vezető helyét, és felvették a katonai kiképzőprogramba, a hadsereg saját szimulációs szoftvereinek (Brigade Battalion Battle Simulation (BBS) és JANUS) illusztris társaságába.

A TacOps 4 forduló alapú stratégiai játék. Csapatmozgatóról van szó, csak kicsit másképp, mint korunk divatja diktálná. Egészen csekély mértékben játszik szerepet az esztétika, és lenyűgöző hanghatásokkal sem kell számolnunk. Mondhatni, a T04 cseppet sem modortalanul motortalan. Meg, hogy 2D-s tili-tili. Sőt 1D-s. Némi iróniával. Egy 256 színben pompázó, 1:50,000-es arányú taktikai térképen (domborzati sávok nélkül) szabvány NATO szimbólumokat kell elhelyezni, illetve mozgatni. Az erdőt, dombot (vagy bármilyen akadályt) jelölő ábrák esetén hasznos az ún. Line-of-Sight eszköz, ami megmutatja, hogy a fegyverzet látható-e az ellenség számára, illetve lehetséges-e közvetlen találatot bevinni az adott helyzetből. Pop-up menük tájékoztatnak a harcállapotról, haladási irányról. A játékos (szimultán a programmal, vagy többjátékos módban kispajtásaival egy időben) kiadja a parancsait, majd lezajlik a harcázás. Ez 1 percet vesz igénybe, ekkor már csak passzív (netán aktív, ha körömrágásról van szó) szerep jut a gémernek. A betáplált adatok (választott fegyver, mozgáskoordináták, domborzat, a cél páncélzata, meglepetés, időjárás viszonyok és még sok egyéb) alapján, mérlegelés, számolgatások után a program dönti el, hogy ki nyeri a „pengéváltást”. A hadmozdulatokról mindig statisztika készül, így módunkban áll összehasonlítani teljesítményünket (lehet nyerni úgy is, hogy 90%-ban elbukjunk egységeinket, és hibát hibára halmozunk, ha közben azért elfoglaljuk a célt, vagy megsemmisítjük ellenfelünket).

Noha a TacOps 4 elsősorban egyjátékos módra készült, örömet szerezhet LAN, TCP/IP vagy modem csatározások alkalmával is. Sőt, közvetlen kapcsolat nélkül e-mail váltással is lehetséges erőnk összemérése másokkal. A parancskiadás után az állás egy parancsfájlb menthető, ami „elposztázva” és betöltve a címzett gépébe kiválthatja a kívánt hatást.

Természetesen mindehhez némi gyakorlat is szükségeltetik, a kíváncsi tudnivalókat a remekül megszerkesztett Tutorialból (ami több .pdf anyagot tesz ki) birtokba vehetjük. A telhetetlenek szcenárió editort is találunk.

Az értékeléssel (már nem először) gondban vagyok. Mert mint a bevezetőben írtam, ez a játék nem viseli magán a szokványos értékelési módszerrel pontosítható ismertető jegyek nagy részét. És így hátrányba kerül, mert a végítélet tulajdonképpen a négy kategória valamilyen reflexiója. Tehát a játszhatóság: többórnyi elmélyült próbálkozás, és tanulás után elmondható, hogy egész gördülékeny. A látvány és az audio (egy buta katonai indulón kívül alig csak zajt a kis T04) előtérbe helyezése ezúttal nem is volt az alkotó célja. Az élettartam pedig jelentős, minthogy rengeteg küldetés található a lemezen, és sok-sok módosítható elemmel újak is generálhatók. Végezetül: noha játékelemző lapban játékként prezentáljuk, a TacOps 4 mégsem teljesen az. Mármost játék. Mert ahhoz még is csak több kell. Talán éppen a két hibázó ismérv.

Sütő János



## értékelő

Látvány:	2
Játszhatóság:	7
Élettartam:	9
Audio:	1
+	élethű szim
-	csupasz hátsóval



# FILA WORLD TOUR TENNIS



Nem mehetünk el a tény mellett, eme sport témájú játék címében szerepel egy világcég neve, logója. A vállalatónás tán kedveskedni igyekszik vásárlóinak, de mindenek felett ismeretebbé szeretné tenni a szubjektumot (a teniszt), felvállalva a nyílt-színi korteskedést a sportág mellett. De sajnos e reklámtermék előállításába csak annyi igényességet inkomporáltak, amennyi az említett világcég piaci részesedése a teniszben. Jóval csekélyebb, mint vetélytársainak.

Az alig másfélszáz megabájtnyi apróság nem kecsegtet semmi jóval. Már a billentyűkallibrálásnál kitűnik, hogy az alap ütősfajták is csak korlátozott számban állnak rendelkezésre. Sebj, csak 10 ujjunk van. A főmenü harsogóan klímiprózó betétdalát (ami a játék közben sem hagy alább) azonnal érdemes a csend világába szordírozni. A további beállítások csakis a játék menetére szabnak útírányt. Árkád (4 különböző erősségű torna, ami nem befolyásolja a világranglistás helyezésünket), Gyors Játssza (egyes, páros torna, vagy szimpla meccs) és a Challenge, avagy

akarunk venni, az is pénzbe (\$3000) kerül. Így, ha minden órára beiratkozunk, elfogy a pénz és jön az üzenet: Game Lost. Az ellenfelek amúgy is verhetetlenek. Kudarcc, kudarc hátán. Kivéve az árkád szekciót. Itt nagyon egyszerű győzni. Kulcsszó: szerva-röpte. A fogadójátékokban, chip & charge. Azaz rohanást a hálózhoz. És noha a tétre menő csatákban az összes sporttárs „winnert” út minden pozícióból, az árkádban suta módon lera-gadnak a T vonalánál (no man's land a sportszargonban), és így könnyű pontot szerezni mellettük.

A játék dinamikus, a valósághoz közeli sebesség elérése volt a fejlesztők célja. De ennek az irányíthatatlanság lett az ára. A látvány nem rossz, de nem véletlen a játék kis mérete: a pályák egyformák, nincs szükség semmi extra textúrára. A játékosok (hölgyek, férfiak) egyetlen arc- és testséma, eltérő bőrszín illetve FILA kollekcióval színesítve szintén nem igényelnek... igényes-séget. A nevek licenszelése valószínűleg meghaladta volna az előzetesen kalkulált bevételt, így akár Lydia Molnár vagy Menhan

Kihívás. Itt játékos profilt kreálhatunk, és bekapcsolódhatunk a Tour forgatagába (helyezésekért, képes-ségeink fejlődéséért). Kezdetben \$25,000-al rendelkezünk, a versenynaptár minden állomása belépődíjas. Ezen kívül, ha leckéket

Rán Mészáros ellen is szívhatjuk a fogunkat.

A zenéről esett már szó, a hangokról még nem. Bármelyik országban versenyzünk, az eredményt mindig angolul mondja a vezetőbíró(nő). A valóságban ezzel szemben a rendező ország nyelvén is elhangzik az állás. Kommentár szerencsére nincs, nem estek a FIFA sorozat csapdjába.

A FILA WTT promóciós kiadványként ugyan megállja a helyét, de semmilyen egyéb elvárásnak nem tud megfelelni. De ne szomorkodj játékos világ! A Xicat gondozásában, decemberben jön a FILA Tennis Champions. Én a magam részéről maradnék a fociprogramoknál.

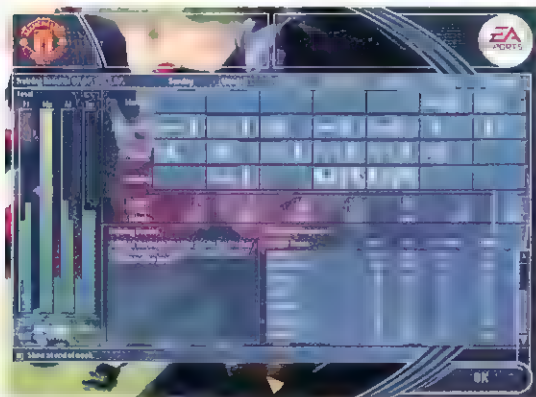
Web: [www.thq.de](http://www.thq.de)

Sütő János

értékelő

Látvány:	7
Játszhatóság:	5
Élettartam:	4
Audio:	4
+	a lányok
-	de mind egyformák
	5/10

# TOTAL CLUB MANAGER 2003



Még több kontroll. Totális kontroll.” – hangzik az Electronic Arts legfrissebb szlogenje, mely a cég német divíziója által alapított újratervezett menedzser szisztémát igyekszik summázni. Valljuk meg: a Premier League Football Manager 2000-re elérte saját határait, így a neves kiadó elérkezettnek látta az időt a menedzserszféra gyökeres megújítására. A Total Club Manager 2003 alkotógárdája eddig sosem látott részletesség, valamint újra konstruált felépítés révén szavalja a legvégső menedzser-tapasztalat, így az alternatívák szinte már zavarba ejtő bősége láttán kétség sem fér a felismeréshez: ezek nem tréfáltak. Az alapvetőnek mondható focimenedzser megoldásokon túl – edzésterv, utánpótlás, szotyli-ropi-aprósu, taktika – mindent magunkra vállal-

hatunk, ha erőnkől futja: kereskedelem, rajongói klubok megalapítása, közvetett részvétel a szerencsejáték iparág-ban, stadionmenedzsment – az új lehetőségek sora roppant hosszas, melyeket kedvünk szerint bízhatunk a személyizetre, avagy vehetjük saját kezünkbe irányításukat. A felkészülési periódusokat záró meccsek lefuttatása grafikus, szöveges, illetve direkt módok szintjén kérvényezhető. A grafikus mód voltaképpen a FIFA 2002 motorját hasznosítja, így a látvány színvonalára különösebb panaszunk nem lehetne – probléma azonban, hogy a Total Club Manager 2003 számára portált engine hajlamos elszállni; ha nem az első, úgy a negyedik játszott szezon során. A szöveges és direkt módok – ilyenkor csupán a végeredményt villantja arcunkba a motor – természe-

Web: [www.totalclubmanager.com](http://www.totalclubmanager.com)

tüknél fogva nem túlzottan látványosak; sőt, szemben a grafikus lehetőséggel, alkalmazott taktikánkat sem fogjuk tet-ten érní használatukkor. Telefonkönyv-nyi bőségről s pontosságról tanúsodó klubcsapat – illetve játékos adatbázis, négyfokozatú – hogy ez mit jelent, abba most nem merek belemenni – help system, s a műfaj abszolút mesterei által alkotott játérendszer várják mindazokat, akiknek fociból s szotyiból – soha sem lehet elég.

Gyalog Zoltán

értékelő

Látvány:	7
Játszhatóság:	9
Élettartam:	10
Audio:	8
+	Die endliche Manager Erfahrung!
-	Sehol egy UFO
	8/10



# ROLLERCOASTER TYCOON 2

Kiadó: Infogrames

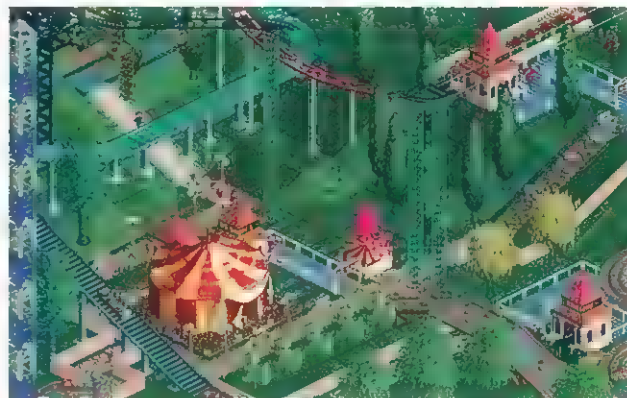
Fejlesztő: Chris Sawyer

Eredet: Skócia

Konfig: PII 300, 64MB RAM

Formátum: PC

Web: [www.rollercoastertycoon2.com](http://www.rollercoastertycoon2.com)



Élt már három év, mióta a boltokba került a *RollerCoaster* első része. Az elmúlt idő alatt a számítógépek egyszerűen döbbenetes fejlődésen mentek át, gondolok itt elsősorban a processzorok 2 GHz fölötti sebességére és a videó-megjelenítés lassan már a mozifilmeket megközelítő tökéletességére. Mégis, hétről hétre – sokunk szerencséjére, – kikerül egy-egy olyan játék a fejlesztők műhelyeiből, melyekre ha ránézünk, úgy érezzük, megállt az idő. Nagyon jó példa erre a *RollerCoaster* második része, hiszen megelégszünk egy 300-as procival, és a videokártyák közül is majdnem mindegyik megfelel; a szürkeállományt ellenben annál inkább. Szóval vidámpark, mégpedig nem is akármilyen. Szerintem ti is találkoztatok már jó néhány úgynevezett „Rollercoaster” játékkal, de ennyire összetett, és mégis egyszerű vidámpark szimulátor program nem sűrűn akadhatott a kezetekbe. Őt kategóriában (kezdő, felfedező, haladó, valós, egyéb), összesen huszonhat különféle vidámparkot lehet felépíteni, vagy éppen átvenni az irányítását és a meghatározott célkitűzést (látogatottsági szint, profit nagysága) elérni adott időre. Egy játékot elkezdve – amennyiben üres telekről indulsz, – lesz bizonyos nagyságú induló tőkéed, amiből fel kell építeni a játékokat, a kiszolgáló épületeket és felvenni az alkalmazottakat. Induláskor a parkban felépíthető játékok száma változó, de öt kategóriában – egyszerű vasutak (Transport rides), azok, melyek nem okoznak hányingert, (Gentle rides), hullámvasutak (Roller coasters), gyomorforgatók (Thrill rides), és vízi játékok (Water rides) – mazzsolázhatasz, kategóriánként körülbelül huszonöt szerkezet közül, azaz száznál többől lehet választani. Hogy még tovább bonyolódjon a helyzet, a legtöbb felépíthető szerkezetből van előre megtervezett is, amit csak le kell tenni ahová elfér, megépíteni hozzá az odavezető utat, és már készen is van. Egy-egy típusból az előre gyártottak száma többnyire egy vagy kettő, de a hullámvasutak között

előfordult, amelyből öt-hat változat volt készen – de például a „Wooders Roller Coaster”-ből az egyik pályán harminc változat volt. A szórakoztató szerkezetek mellett nem szabad elfeledkezni a kiszolgáló épületekről sem, mert a vendégek hamar megéheznek, megszomjaznak, pisilni kell nekik, lufit és ajándékokat akarnak venni; egyszerűen van belőlük vagy harminc különféle. Az építményeken kívül alaposan ki is lehet dekorálni a vidámparkot: ehhez fák, bokrok, virágok, különféle falak és kerítések, szobrok, reklámtáblák, padok, kandeláberek, szökőkutak és többféle speciális, a helyhez illő témakör köré csoportosuló építmény és tárgy, vagyis összesen több száz dekoráció használható fel. Az épületekhez és a játékokhoz utakat is kell építeni – ezek lehetnek egyszerű, akár földes, kavicsos, fűves, vagy éppen betonozott járdák, vagy korláttal körbevett utak. Mindenesetre a vendégek csak az utakon hajlandók közlekedni, és amihez nincs odavezető út, azt úgy veszik, mintha ott sem lenne. A legfőbb újítás az első részhez képest, hogy az Infogrames beépített a játékba egy park- és hullámvasút-szerkesztőt, melyekből munkánk végeredményét át lehet vinni akár egy másik számítógépre is. A legnagyobb érdekesség viszont, hogy ez a vidámpark szimulátor az első, amiben a valóságban is létező huszonöt hullámvasút pontos mása, valamint három USA-beli és két európai „Six Flags®” vidámpark eredetivel pontosan megegyező másolata található.

A játék grafikája az előző rész óta semmit nem változott. Nagyítható, kicsinyítható, forgatható, de sajnos meglehetősen elnagyoltak a pixelek, így teljes nagyításakor rendesen életlenné válik a kép. Igaz, minden él és mozog – a vendégek még szédelegnek is egy jobb menet után, a szerelőkön látszik, hogy dolgozik, a reklámfigura pedig ugrál és táncol, – csak a részletességen kellett volna kicsit javítani. A hangok véleményem szerint pontosan

azt nyújtják, ami elvárható. A park minden egyes játékánál külön-külön beállítható, hogy milyen – 29 különféle stílusú, – zene szóljon, a hullámvasutakon sikítóznak az utasok, a mászkáló vendégek hangjaitól pedig – kiabálások, gyerekzsírás, nevetés – úgy érezhetjük magunk, mintha egy igazi vidámparkban hallgatoznánk. A zene valamilyen szinten akár interaktív is nevezhető, mivel mindig annak a területnek a jellemző hangjait halljuk, amit nézünk. Összefoglalva csupán annyit ide a végére, hogy eltekintve attól, hogy a grafika rendesen idejétmúlt, ez az egyik legérdekesebb és legtöbb figyelmet megérdemlő vidámpark szimulátor. A „tycoon” programokat kedvelőknek kötelező darab, de bárkinek nyugodt szívvel tudom ajánlani.

Makai Sándor

## értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság:	7
Élettartam:	7
Audio:	6
+	egyszerű kezelés
-	elavult grafika

6/10



# THE GLADIATORS

Kiadó: Arxel Tribe

Fejlesztő: Eugen Systems

Eredet: Franciaország

Konfig: PII 233, 64MB RAM, 3D 16MB

Formátum PC

Web: [thegladiators.arxeltribe.com](http://thegladiators.arxeltribe.com)



Callahan igazi, világgraszáló úrpaszt. Lehelete whiskeytől, viseltes bőrzubbonya kerozinszagtól bűzlik. Callahan remekül bánik a kis és nagy kaliberű löfegyverekkel, értendő ez műanyag durranópisztolytól kezdve a vállról indítható ion-és atombontó dezintegrátorig. Callahan sohasem ideges, Callahan sohasem izgatott. Elvégre, mint minden szuperparaszt, Callahan is rendelkezik a prekogníció áldásával. Még börtönévei alatt alkalmi nyílt megtekinteni a Blédkettőt – igen, emlékszik azokra a képkockákra, a kérdéses jelenet minden pillanatára. Ha becsukja többnyire kifejezéstartalan, míg alkalmanként vádló malacszemeit, ma is maga előtt látja Wesley Snipes tizenkét, AK47-eseket és bazookákat szorongató rosszfiú közé szaltózó baljós alakját. Blade-nek az öt körbeálló, ravaszra húzott gaztevők dacára is ideje s mersze van ünnepélyes mozdulatokkal előhalászni míves katanáit, majd egyenként levagdalni a gaz vámpírokat. Callahan már akkor jól tudta, hogy Blade-et és őt a Teremtő Erő és Értelem egyazon szélsője szőlította életre. Egy napon meg is mutatja. Egy napon aztán meg, efelől semmi kétség.

## CIRKUSZT, VAGY KENYERET?

A hűsölő Callahan aztán idővel megbízatást kap egykori feletteseitől egy szupertitkos űrprogram kapcsán, mely sajnos balul sül el: rosszindulatú idegenek ejtik foglyul a hajót s legénységét, kapott konklúzió: Callahan kénytelen részt vállalni a Galaktikus Cirkuszi Játékokból szabadságáért. Hősünk ráébred: itt az idő s alkalom, hogy rátermettségét az egész univerzum színe előtt bizonyíthassa!

## 360°

Ennyit sikerült perdülnünk a széknél és nekem, mikor ráébredtünk a *Gladiators* lényegére. A játék létrehozói bizony nem kisebb érdemet mondhatnak magukénak, minthogy megalkották a világ első shoot'em up RTS-ét. A sajátos sztori sajátos ötletet takar: minek itt bohóckodni holmiféle nyersanyagmenedzsmenttel, fejlesztésekkel, ha egyszer a játék úgyis a direkt összetűzések sorozatán dől el. Fogták hát a *Myth* térképezelésére ült szisztéma jegyében fogant pályákat, s jól teleszórták azokat extrákkal, tereptárgyakkal, akadályokkal s

rengeteg rémséggel. A pályák határvonalait ténykedésünket szemlélő lénytömegek alkotják – ők lennének a Galaktikus Cirkuszi Játékok közönsége. Ábrázolásuk, tegyük hozzá: a sprite alapú technológia ellenére is egészen hatásos, mondhatjuk: jobb, mint a professzionista fociprogramokban. Az RTS párhuzam a Callahan számára spawning pointok révén megnyerhető szövetséges egységek, valamint a harcmodell megvalósításában érhető tetten. Értsd ezalatt: sikerességünk kuicsait első körben csapatunk lélekszáma, illetve az aktuálisan felhasználható extrák jelentik. Jól akkor szereplünk, ha nem csak az erő, de a közönség is velünk van. Lásd Ridley Scott klasszikusának mesteri jelenetét, ahol a néptömeg még az öt gyalázó Maximust is teli torokból élteti. Azt sem tartom kizártnak, hogy a játék alapötlete említett jelenet nyomán fogant meg az alkotókban. Az ötlet tehát nem túl rossz – noha létjogosultsága, teszem fel a *Dungeon Siege* ismeretében alaphőz megkérdőjelezhető – ám a prezentációval s irányítással egyaránt komoly gondok vannak. Zoomolni pl. csak Ctrl + kurzorral lehet – mindezen közben, maradék ujjaiddal terepedsz szépen a kamerát, s ha van még egy kis idő, egységeidet is. Már-már

sápasztó hiányosság, hogy átkonfigurálni semmit sem lehet – míg a játék hivatalos támogatottsága nullával egyenlő. Nem hiszed? Alátámasztok: a korongra egy nyomvált readme állomány sem fért fel – ez nonszensz, nem? Elnagyolt karaktermodellek, nyomokban instabil, sőt szemtelenül pákosztos grafikus motor, valamint egészen nívós zenei aláfestés próbálja

maradásra bírni a játékost. Tartok tőle, korunk kiélezett piacán a prezentációs jegyek relatív színvonaltalansága – új ötlet ide, oda – feledésbe taszítja a terméket. Remélhetőleg még hallunk az alkotókról, mert valami van bennük. Mármint ezen túl is.

Gyalog Zoltán

## értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság:	5
Élettartam:	6
Audio:	8
+ érdekes ötlet	
- komolytalan megvalósítás	

5/10



# NEED FOR SPEED

## HOT PURSUIT 2

Kiadó: Electronic Arts

Fejlesztő: Electronic Arts

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: PIII 450, 128MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC

Web: [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com)



minőségűek, a Sony-s változat messze kiemelkedik a trióból. Aki keseregni akar, nézzen szét a neten, sok bizonyítékot találhat képek formájában.

### RETROSPEKCIÓ

A „Sebességszükséglet” az én saját időszámításom szerint a számítógépes újkor hajnalán, hét évvel ezelőtt nyerte el először a játékszenvedélytől fűtött ingyencék hódolatát. A sorozat minden darabja valamilyen – kisebb-nagyobb – előrelépést jelentett grafikai fronton. A második rész már nem volt pixeles, megjelent hozzá a 3Dfx-es szépségtapaszt, az NFS 3 Hot Pursuit pedig

kat testközelbe hozó, létező technikai ágazatokat bemutató játékok csoportjába.

Az art-designerek által megálmodott – tipikusan nifdorszpíd – fantáziauniverzum hangulatos pályáin ismert, és elismert amerikai, ausztrál és európai gyárak (Jaguar, Vauxhall, Lotus, Lamborghini, Dodge, McLaren, Chevrolet, BMW, Opel, Holden, Ford, Mercedes, Ferrari és Porsche) csodamasináival tréfálhatjuk meg a rend őreit.

A HP2 gerincét képező egyjátékos lehetőségek szinte korlátlanok. De csak szinte. Két fő „küldetessorozat” és két szimpla pontszerző játékmód választható. A Hot Pursuit és a Challenge 33-33 pályából álló versenysorozat. Az előbbiben főként

Nem is volt olyan rég – tén a múlt hónapban –, mikor úgy döntöttem, hogy újra előveszem régi kedvenc játékaikat. Most, hogy végre egy igen komoly erőforrás hűtőrendszerrel tompítják hallásomat („Hogy mondd? Nem hallom, mert zörög a rézborda...”) idejét láttam, hogy a régen csak visszafogott beállításokkal guvadó csodaszép remekek száguldó fényorkánná változzanak szemeim előtt. Többek között az NFS széria utolsó darabjai is. De nem így történt. A Picipuha Ikszpe legnagyobb megrökönyödésemre egyszerűen gúnyt űzött mindenből, ami szent és sérthetetlen. Az NFS széria utolsó darabjaiból is. Hiába varázsolt a „help and support center”, hiába állítottam a kompatibilitást, hiába netes fórumok és letölthető peccsek kiábrándító sora, az indítást követően mindig a monitorra fagyott a mosolyom. És ezekben a kétségbe ejtő időkben jelent meg a Hot Pursuit II.

Az EA idén is úgy döntött tehát, hogy feléleszti a régi idők sikerét, és meg is bízott két veselkedőt a Hot Pursuit II elkészítésével. A seattle-i EA fejlesztőgárda dolgozott a Microsoft illetve Nintendo konzolverzióin és a PC-s változaton, míg a PS2-es megrendelést a Black Box csapata kapta. Igen ám, de a XXI. század küszöbén terjedő „bűnelkövetési forma”, a nyereségvágyból elkövetett multiplatformos fejlesztés ezúttal is a PC tulajdonosokat károsította leginkább. Furcsamód nem csak őket, mert a várakozásokkal és a logikával ellentétben a konzolverziók sem lettek azonos

alapozni jelen írásom főszereplőjének képi világát. A négyesszámú versenyző High Stakes címmel került piacra, és itt volt először tapasztalható egyfajta megtorpanás a vizualitás és fantázia terén. A pályák 60 százaléka az előző darabból lett átvéve, de feltűnt a külön kihívást jelentő sérülésmodell. A legutóbbi, sorszám nélküli Porsche Unleashed már csak alibi lehetett, semmi más, hogy életjelt adjon a programozó-csapat. Ez utóbbi két epizód – mint, fentebb említettem – azok számára, akik áttértek a legújabb oprendszere, csak úgy nyújthat szórakozást, ha mondjuk egy bootmenedzser progival (amivel eldöntik, mi töltődjön) és egy külön partícióban leledző korábbi „ablak”-verzióval is rendelkeznek.

### REVELÁCIÓ

Nem szeretnék vitába szállni senkivel, hogy meddig terjed az árkád fogalomköre, és hol kezdődik a szimuláció. Minthogy a játékosok (és nyugodtan állíthatom, a „tesztterek”) többsége sohasem vezetett ralis vagy formaegyes szörnyeteget, és nem áll a garázsukban egy F40-es, azt megítélni, hogy a vezetési élmény a modellezett autókhoz képest eltérő-e, szerintem lehetetlen (azaz bizonyosan eltérő, de nyilvánvalóan nem csak a programnak köszönhetően). Én a magam részéről csak azért ragasztanék árkád címkét az NFSHP2-re, mert nem tartozik a másik nagy család, a hiperrealista, minden szabályt, gépbeállítást, pontszámítást és versenyzői profilo-





az AI versenyzők legyőzése - a rendőrség tüsténkedő alkalmazottainak bosszantása mellett - a cél. Főként, írom, mert mellékesen mi magunk is lehetünk rendőrök (ugyanazok a segítségék, szöges-akadályok, útlezáras, helikopterek és további egységek állnak rendelkezésünkre, melyeket a program vet be, midőn mi vagyunk a menekülő rosszfű), illetve néha egy szuperjárgányt kell eljuttatni egy megadott helyre. Ezt persze a „közégek” nem nézik jó szemmel, és a bársonyosan bűgő dispécserhölgy organizálásával mindent elkövetnek, hogy leszorítsanak az útról. Ha ez megtörténik, a mi sofőrkarakterünk elhagyva - rendszerint kissé megtépázott - gépjárművét futtában kezdi dicsérni a napot. De a fegyveres tülerő valahogy mindig a végére jár emberünknek. Ha elkapnak vége, nincs pardon.

A Challenge faágszerűen elágazó versenysorozatában idő-, kieséses- és hagyományos rendszerű futamokon mutathatjuk meg oroszlánkörmünk fehérjét. Csak úgy, mint a rendőrfriccskázó játékmódban a helyezéstől függően bronz, ezüst és aranyéremmel gazdagodhatunk, illetve egy sikeresen lerázott szondavitéz és / vagy minden első helyen teljesített kör után pontokat kapunk (PS2-n a látványos ugratások után is). Ezek a pontok kiegészülnek a futamgyőzelemért járókkal és a Quick Race-ben, Single Challenge-ben begyűjthetőkkel, és szépen gyarapítják számlánkat. A pontokkal a lezárt autók és pályák nyithatók meg.

## REGRESSZIÓ

Összességében 66 misszió keretében, 12 pályán zajlanak az események. Fentebb céloztam arra a tényre, hogy a lehetőségek szinte korlátlanok. Szinte. Mert a pályák visszafelé, tükrözve is versenyezhetőek, és ez megsokszorozza a kombinációkat. Az NFS ösöknél már megismert módon a pályák egy-egy földrész, vagy éghajlati öv jellegzetességeivel felruházva, ízlésesen megtervezett részegységekből épülnek fel. A részegységek mindenféle terelejtutakkal vannak behálózva és utakadályokkal elválasztva. Egy nagyobb egész részei. Így a mediterrán, a trópusi, az őszi és az észak-nyugati

erdőség óriási útlabirintusa mind-mind 3-3 alegységre van bontva. Ez ugye a 12 pálya, jól számoltam.

Itt kell megemlítenem az első komoly negatívumot. Az unalom úrrá lett az utakon. Biztosan mindenki emlékszik a *High Stakes* tucatnyi (igaz, ott is voltak hasonló ambíciók táplálta „level-design-ok”), vagy még több szögesen eltérő atmoszférájú tájegységen kanyargó betonfolyóira. Ott, és akkor szóba sem jöhetett az unalom. És a menetirány-kombinációk mellé még ott volt nekünk az éjszakai, a havas-jeges és a zuhogó esős lélekvesztés is! Mindebből a *HP2* semmit sem tud magáénak. Ha lehunyom a szemem, a mai napig fel tudom idézni a *Hot Pursuit* és a *High Stakes* összes pályájának minden részletét, épületeket, kanyarokat. A memorizálásra szükség is volt, mert a programozott vetélytársak és a rendőrök bizony kíméletlen ellenfélnek bizonyultak. Szinte csak úgy lehetett futamot nyerni, ha gondolkodás nélkül, az ösztöneimre bízom a mozdulataimat. Hát erre a *HP2* esetében semmi szükség. A mesterséges pilóták lagymatagok a legerősebb fokozatban is, a rendőr bácsikak pedig nevetségesen könnyen a megpördülés mezejére lehet bilitteni. 1 órányi gyakorlás után csak a köridő jelenthet kihívást.

## REZIGNÁCIÓ

Mivel bátran adhatunk előnyt egyesekből és nullákból álló felebarátainknak (lásd még: AI :), érdemes lassítani és nézelődni. Sok apró, finom részlet gyönyörködött a befogadó lelkeket. A harmónikus színvilág a harsány és halovány pasztell végpontok között gyakorlatilag minden árnyalatban mutatja magát. A víz illetve a járművek burkolata pompás tükröződéssel dicsőíti a természet ezen művi, de még nagyon is decens leképezését. A fák lombjával a szél játszik, a forró láván gőzzé váló tenger robajló permetet lövell, a vízesések pedig eddig nem látott részletességgel hagyják, hogy a gravitáció elhatalmasodjon rajtuk.

Apropó, gravitációt! A háromféle külső nézetben a kocsik irányíthatatlanok, az irlagmatlanul hosszú látencia miatt. Ellenben az egy szem belső nézetből (nincs műszerfal, csak a fordulatszám-mérő és a sebesség / fokozatmutató) tökéletesen uralható minden gép. Általános, hogy a nagy erejű sportautók alulkormányozottak (segítségképpen jól jön a farfordító kézifék) és dombról ugratva alájuk kap a szél (madártávlati tótágas), a nagy luxus szedánok pedig ringanak, mint egy hajó. A kis speederek ellenben kezes bárányként idomulnak mozdulatainkhoz. Sajnálátos, hogy az amúgy is lapos üldözések végén a visszajátszás csak a verseny alatti nézetből tekinthető meg, pedig az *NFS* korábbi részeiben hangsúlyos látványelemként a *Driver* színvonalával vetekedő parázs jeleneteket szemlélhettünk.

A csinos, de cseppet sem különleges grafikának nagy ára van. A tesztgépben egy TI4600 AthlonXP 2000+-on lovagolva sem tudott átlag 50 fps-nél többet kiszuszakolni 1024x768-ban, teljes beállításokkal (pedig szinte zéró az autótörés, ami plusz számolnivalót jelentene).

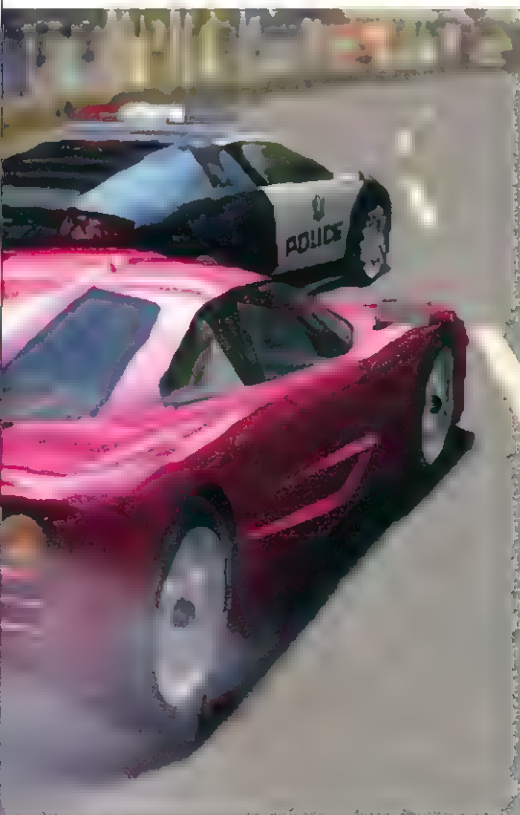


A hangok kitűnőek, érdemes a versenyek alatti muzsikát (fenomenális soundtrack kerekedett, igen komoly előadókkaal a listán) kikapcsolni, mert a távoli vízcsofogáson átszűrődő forgácsoló-gép zaját a szél szépen összemosza a madárcsicsergéssel. A rendőri egységek rádióbeszélgetései semmit sem változtak az évek során, ami nem baj - bár a konzolverziók már a korábbi epizódokban is a tájegységen őshonos fakabát nemzetiség akcentusát, nyelvét is megcsilllantották.

## REAKCIÓ

Vajon nem a kalózpéldányok további dominanciáját erősíti-e a sorozatos csalódás, amit a PS2-vel szemben alárendelt szerepet játszó fejlesztések minősége ültet a túrlmes, de egyre kiábrándultabb milliók szívébe? Mert ki ad ki szívesen sok ezer forintot (kb. 30%-al kevesebbet, mint a Sony változatért), azért, hogy egy nyilvánvalóan félvállról kezelt project végkifejletének kesernyész szájízú birtokosa lehessen? Mivel mindennemű siralmam csak „pusztába kiáltott szó”, nem is folytatom. Tán a józan belátás - mint valami mágikus panacea, - szemléletváltást hozhat a kiadók világában. Talán. Egyszer.

Sütő János



értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	7
Élettartam:	7
Audio:	9
+	Electronic Adrenaline
-	a PS2-es verzióhoz képest lebutítva

8/10



# RED SHARK

## HELL STRIKE

Kiadó: JoWood / CAPCOM

Fejlesztő: G5 Software

Eredet: Oroszország

Konfig: Celeron 350, 64MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC

Web: [www.redshark.g5software.com](http://www.redshark.g5software.com)



Nem tudom, ki hogy van vele, de ha egy játék címében szerepel a 'red' szó, én szinte biztosra veszem, hogy az biza' orosz témájú játék. Most sincs ez másképp: légtérben tehát a vörösök legújabb binárisan kódolt szuperfegyvere, a *Red Shark*! A nagy vörös cápa amilyen szerényen, szinte előzetes bejelentés nélkül úszott elő, olyan gyorsan karészol majd visszafelé a színpadok mögé – a feledés homályát választva. Hogy miért? Rövidesen kiderül. A számomra eddig ismeretlen, orosz illetőségű G5 Software égisze alatt nevelkedő vízi ragadozó nevével ellentétben az egek – na és persze a mit sem sejtő játékos szívének – meghódítását tűzte ki fő céljává. A *Red Shark*-ot egyszerre több stílusirányzatba is be lehetne suvasztani, nevezhetnénk helikopteres third person shooter-nek, de arcade shoot 'em up-nak is. A durrogatás alá utópisztikus történet mászott: 2010-ben az oroszok összeraknak egy működőképes időgépet, amivel embereket és objektumokat tudnak a múltba teleportálni. Egy évre rá kiötlük, hogy a második világháború történelmét is átírhathatnák – egy fegyverekkel vastagon megrakott helikopter segítségével; hát hogy is mondjam, ez erősen hajlik az alacsony költségvetésű, z-kategóriás amerikai akciófilmek történetességére, de hát egy JÓ shoot 'em up-hoz ennyi is bőven elég volna... A manőverezéshez a billentyűzet és a patkány szükséges, de a joystick-kal rendelkező játékos is pocskolhatja az idejét egy-egy dögunalmas lövöldözésre. Az előbbi inputokat preferáló játékosok (gondolom ök vannak többségben) alapból a Shift-tel emelkedhetnek, a Ctrl ennek ellenkezőjét váltja ki a masinárból, a kurzorgombok / W-A-S-D billentyűk funkcióira gondolom nem kell kitérni, a bal egérgomb a gépágyú üzemeltetésére, míg a jobb a célpont kiválasztására / PIP kisképernyő nézetváltására szolgál, az ENTER-rel pedig a két rakétafajta valamelyikét engedhetjük útjára. A készítő minden bizonnyal komolyan vették a „lassan járj, tovább érsz” szlogent; a „főszereplő” Ka-50-es típusjelzésű, duplarotoros darálógépből a játékban maximálisan kifacsarható sebességet egy szakadt 20 éves nyugati verda is röhögve szárnyalná túl – ami a „valódi” Kamov-50 Hokum 350 km per órás max. sebessé-

géhez mérten nem hangzik elfogadhatóan reális ténynek. (Lehet hogy azért, mert a G5 logója alatt a „Who cares about reality?” felirat díszlemez?) A türelmes játékos is azon veszi észre magát, hogy akaratlanul is elkezd bambulni a TV-t, vagy eldöminőzgat önmaga ellen, mire a kedves tech-csoda méltóztatik eljutni a kitűzött helyre. Küldetésekből 15 darab van, mellesleg a másutt már ezeregyszer agyonrágott csontot koptatja tovább; fordulatmentes terep-tisztogatásról, konvoj-kíséretéről, vagy épületek robbantgatásáról van szó – unalomból ötös. Mindössze pár olyan misszióval találkozhatunk, ami ténylegesen arról szól, amit a játék elviekben képvisel(ne) – szünetmentes lövöldözésről, pergő 'bloodpumping' akcióról, adrenalin-termelő játékmenetről. Hogy néz ki a körítés? Elindítva a programot a jól ismert 3Dmark 2000 helikopteres tesztje köszön vissza, persze itt több rétegen keresztül lebutítás utáni kópiáját kapjuk kézhez. Nem értem, miért kell kódosítani már 100m távolságra, mikor minden, amit a motor hajlandó kipróbálni magából, az néhány db, kb. 10 poligonból összedobott tank, alacsony felbontású sprite-fák és elvett pár épület – de így legalább low-end géptulajok is élvezhető framerate mellett tolhatják ezt az egyébiránt nem túl élvezetes játékot. Mindazonáltal annyira nem ronda, a tűrhető kategóriát megcsípi. Zene? Mesterként rock-szülemény, időnként művi, erőltetett, ugyanakkor erőteljesen zúzó részekkel. Ha pár zenész ifjancot összeverbuválnánk, – megelőlegezem – ök is nívósabb darabbal rukkolnának elő egy lepukkant garázsban, mint amit a szerződött brigád próbál a

szánk... khm, fülünkbe tunkolni. A játékról kialakult, nem feltétlenül rózsás képet tovább tetézte a bugokkal való szembesülés ténye. A program csak úgy hemzseg az ízeltlábú hibáktól; a kedvencem, mikor a helikopter egyszerűen „remegni” kezd a levegőben. Ha el tudjátok viselni a sok hibát, és nem alszotok el a küldetéseken, akkor tegyetek vele egy próbát: a felhőtlen kikapcsolódás, amire egy ilyen jellegű játék hivatott, sajnos nem garantált.

Furulyás Ádám

### értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság:	4
Élettartam:	2
Audio:	3
+	el lehet vele lenni...
-	... egy darabig

3/10



# FRONTLINE ATTACK

## WAR OVER EUROPE

Kiadó: Eidos Interactive

Fejlesztő: In-Images

Eredet: Lengyelország

Konfig. PII 350, 64MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC

Web [www.frontlineattack.com](http://www.frontlineattack.com)



Nagyon sokat veszthet egy kiadó azon, ha nem ismeri fel azt a rendkívül fontos tény, hogy egy adott játék eladhatóságát nagyban befolyásolja annak külső megjelenési formája is. Ebben az esetben kivételesen nem a program audiovizuális kivitelezésére – tehát nem a külsőre, – hanem magának a játéknak tartalmazó adathordozónak a csomagolására, a promóciós artworkre és annak színösszeállításra, a felhasználói kézikönyv esztétikai megjelenésére, tartalmára és minden olyan egyéb tényezőre gondolok, amely egy potenciális vásárló szeme elé tárul, mikor a program megvásárlását tervezi. Kizártnak tartom, hogy Eidoséknak ne lenne e téren tapasztalata; viszont lehet, hogy úgy gondolták: egy lengyel gárda munkája nem érdemel különösebb odafigyelést és gondoskodást, örülhetnek, hogy egyáltalán megjelentették a játékot. A csomagolásra ránézve ugyanis más nem tudtam leszűrni.

Ha mindenáron háborús stratégia játékot keresnek a boltok polcain, akkor sem raktam volna be a kosárba a krakkói illetőségű In-Images legújabb, WWII témájú real-time stratégiai játékát. A narancssárga színben „pompázó” borító alapján gondolatban már firkáltam is a három pontot az értékelés végére. Nagy hiba lett volna, hisz mint azt később megtapasztaltam, egy jól játszható, a hasonló témakört feldolgozó játékok kivitelezéséhez képest egy fokkal talán jobb – és ami a lényeg, – magával ragadó hangulatú játékkal állunk szemben. Az indítás után bejelentkező képernyő fogad, a játékos adatainak megadása után a főmenü következik. Rögtön elégedetten nyugtázzhatjuk, hogy a német, szovjet és amerikai haderővel is csatába indulhatunk. Ehhez először is el kell végezni az „alapfokú szaktanfolyamot”, melyet a Wehrmacht menüpont alatt találunk meg. A csapatmozgás koordinálása és a különböző támadási formák elsajátítása is pofon egyszerű feladat, hisz a program meglehetősen nagy részletességgel magyaráz el minden lényeges célfeladatot. Ha netán elakadnánk, a képernyő alján



található ikonsor Open objectives dialog pontján találhatunk bővebb iránymutatást a soron következő teendőkre vonatkozóan.

A játékképernyő egyébként áttekinthetően van felépítve. A tér nagy részét az aprólékosan kidolgozott harctér teszi ki, melyet a jobb oldali egérgombbal forgathatunk és melyre ugyanezen billentyű nyomvatartásával zoomolhatunk (persze csak ha a Menu–Options–Locked Camera nincs bekapcsolva), a bal oldali gombbal kattintva pedig egységeinket választhatjuk ki, illetve parancsokat osztogathatunk. A jól bevált szokás szerint a Ctrl billentyű és a bal egérgomb nyomva tartásával nyílik lehetőségünk egyszerre több, közösen irányítandó egység kijelölésére. A bal alsó sarokban egy kicsinyített térkép van, melyen különböző színekkel kerültek feltüntetésre az ellenséges és szövetséges haderők aktuális pozíciói, a bázisok, valamint a főbb célpontok elhelyezkedése.

Az alsó–középső részben tekinthetjük meg azokat az adatokat, amelyek az éppen kiválasztott csapatainkra, harcjárműveinkre vagy épületeinkre vonatkoznak (jármű, épület vagy gyalogos egység típusa, rongálódás mértéke, életerő, stb.), és innen adhatjuk ki a csapatmozgást és a támadást, vagy adott esetben éppen a visszavonulást befolyásoló legfontosabb parancsokat is. A képernyő jobb–alsó része a létrehozandó egységek részére van fenntartva, innen mindemellett egyszerűbb parancsok is

levezényelhetők, mint például a szárazföldi egységek hathatós háttértámogatását erősítő bombázó repülőgépek támadási pontjainak meghatározása.

A harcok folyamán épületek felhúzására, illetve az ellenségtől erőszakkal elfoglalt bázisok, bányák, gyárak működtetésére is lehetőségünk van, melyek stratégiai jelentősége abban rejlik, hogy a haderőfejlesztés alapvető feltételének, a pénznek ezek az objektumok a forrásai. Ez egyben a program egyik gyengéje. Hiába ugyanis a második világháborús témaválasztás, illetve a Wehrmacht, Red Army, The Allied Forces és Skirmish menüpontok alól indítható jópár történelmi csata, a játék még így is inkább egy negyvenes évekbeli környezetbe ültetett C&Cstratégiának tűnik, mintsem olyan valóság-hű helyzetek szimulációjának, amelyek a történelem folyamán akár meg is történtek / történhetek volna. Ezen a hiányságon az sem segít, hogy a szárazföldi alakulatok hihetetlen széles skáláját vonultatja fel a program, mindhárom említett oldalon.

A grafika egyébként kellő részletességgel kidolgozott, bár a lengyel fejlesztésű Earth-3 motortól túlzottan nagy csodákat nem lehet várni. Arra viszont amire megtervezték, kiválóan alkalmas: nagyszámú grafikai elem esetén is megbízhatóan vezényli le egy átlagos PC is a háborúkat.

A program számomra pozitív csalódás, ezért a fent említett hiányságok figyelembevételével is csak ajánlani tudom.

Domján László

### értékelő

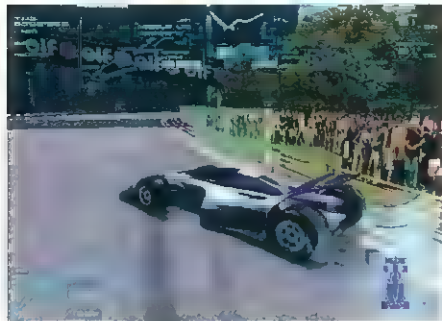
Látvány:	6
Játszhatóság:	7
Élettartam:	7
Audio:	6
+	WWII...
-	... ami biztos nem ilyen volt

6/10



# SPEED CHALLENGE

## JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION



2027-ben járunk. Az autóversenyzés már nem az, ami régen volt.

A pilóta egy szimulátorfülkében ül, ahonnan távirányítással kontrollálja az autóját, és amely a járgány minden rezdülését visszaadja. A verseny híres városok útjain halad, gyönyörű tájak, híres épületek mellett. És mindez az ötlet egyenesen Jacques Villeneuve fejéből pattant ki. Érdekes...

A távirányítós autóverseny

életnagyságú autókkal már megvalósult, gondoljunk csak arra, amikor Jean Todt a Ferrarinál megnyom egy gombot, Barrichello lelassul, Schumacher meg nyer. Azt meg, hogy pilóta nélkül



száguldjanak az autók, eddig is ismert ötletként fogadhatjuk, tehát JV koncepciója annyira nem is újdonság. Ezzel a húzással megszűnne az életveszély, mint a régi idők autóversenyének egyik fontos momentuma, ne is mondjam: az alapja. De vajon miért éppen Villeneuve-nek jut mindez az eszébe, hiszen ő azon kevés versenyzők egyike, aki nem nevezhető „porcelánbabának”. IndyCar bajnok volt az F1 előtt és ott a kilencvenes években sem volt ritka egy-egy haláleset, tehát a veszélyt is vállalja. Az egyetlen észérvnek az tűnik a számomra, hogy, ha az autóversenyzők nem kockáztatnák az életüket, talán még az ő apja (Gilles Villeneuve) is élne.

A játékra térve egy küllemében futurisztikus F1 szimulátort kapunk, amely eddig ismeretlen pályákon zajlik. Sajnos a pályarajzokat nem tekinthetjük meg a futamok előtt, így még halvány fogalmunk sincs melyik tartalmaz hajtűt (a New York igen) és melyik nem áll többből, mint három-négy döntött kanyarból. Ez utóbbira jó példa a Taj Mahal, de

arra is jó példa, hogy egy „helyszínt” el lehet nevezni egy – csak a háttérben látszó – híres épületről, amely a pálya értékét vagy érdekességét semmilyen mértékben nem növeli. Állítólag

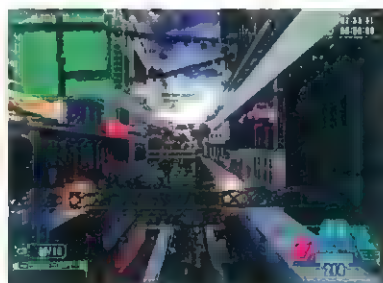
minden helyszínen az ott jellemző utak képezték a vonalvezetés alapját, de erre azt mondom, hogy bullshit. Indiában valószínűleg egyáltalán nincs oválpálya, még köztűtnak sem. Az autók mind ugyanolyan műszaki alappal rendelkező járgányok, amelyek a formájuk alapján a mostani CART és F1 autók sci-fi változatainak foghatóak fel. Az igazi újdonságot a talán csak vezetés közben minden felesleges információt nyújtó vizuális adathalmaz adja, meg az, hogy sérülés esetén idővel „gyógyul” az autó. A többi rész – versenyek, beállítások, multiplayer – gyakorlatilag ugyanaz, mint más autóversenynél, csak ebben a Dredd bíró stílusban.

Putz Patrik

értékelő

Látvány:	5
Játszhatóság:	5
Élettartam:	3
Audio:	4
+	formás autók
-	nagyon sci-fi
4/10	

# BEAM BREAKERS



Korben Dallas addig nézett farkasszemet a vele szemközt lebegő rendőrautókkal, míg nem döntésre jutott – menti a hátsó ülésen reszkető Leeloo-t. Hirtelen lefordította a taxit és zuhanórepülésbe kezdett... Na ez az – gondoltam amikor elindultam a Beam Breakers pizzásautójával – én is zuhanórepülő majd, de jó lesz. Csak hát nem minden az, aminek látszik.

Ebben a játékban egy „fűgőleges városban” furikázhatunk. Maga a vertikálisan terjeszkedő megapolisz nem újdonság, már a húszas-harmincas években felfelé törtek az épületek, a fejlődés következő lépcsőjére, a három dimenzióban autókázáshoz (és a további felfelé terjeszkedéshez) azonban a sci-fi kellett. A végeredményt bárki megtekintheti a Szárnyas fejedelmék, Az ötödik elem és a Klónok támadása című filmekben. A Beam Breakers nem más, mint kalandot egy ilyen térbeli városban.

direkt erre a hangulatra építették volna. Szó mi szó, gyönyörűen sikerült, tényleg úgy érzi az ember, hogy egy másik világba csöppent. A fényeffektusok, az áramló járműfolyam, az épületeket összekötő traverzek, mind ámulatba ejtők. Aztán, ha belemerülünk, kiderül, hogy ez azért nem az Ötödik elem, én nem vagyok Korben Dallas, de még Lilu sem Leeloo :). Az autó kis túlzással így neveztem el a lebegő járművet – például nem vihető zuhanórepülésbe, mert az irányítás sajnos inkább olyan, mint egy helikopternél.

## DÉJA VU

Ha megtanultuk az irányítást – amelyre okosan van egy külön menüpont (a virtuális város még virtuálisabb, térhálós változatával) – elkezdhetjük magát a játékot. Van egy küldetéses történetfolyam, de ha azt unjuk, egy másik variációban egyszerűen menekülhetünk a zsaruk elől. Ez utóbbi azért elég egysíkú,

Szellemi örökség  
Az embernek a látványról leginkább a középső alkotás, „Luc Besson első rossz filmje” ugrik be, ami talán nem is véletlen – a várost mintha

lássuk be. Na de a történetfolyam! Hát az is. Oldalról bejön egy fejbőlött hapi képe, aki hátborzongatóan affektáló angolsággal kifejti mit is kéne tenni. Például egy Tony nevű pacáknak (hol hallottam én ezt a nevet vajon?) a pizzáit kell kiszállítani. Kicsit GTA3-as a fling, de csak kicsit, mert a sétálóautókon, függőfolyosókon császarkáló pálcikaemberkék és az előbb említett fejserült főnök erősen rombolja az éppen kialakulni készülő illúziót.

## ITT A VÉGE

Nem volna ez rossz játék, ha a küldetésekbe több energiát fektettek volna. Így viszont a leghasznosabb mód az Observation, azaz a cél nélküli autókázás és a város bámulása.

Putz Patrik

értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	4
Élettartam:	3
Audio:	4
+	látványos...
-	...de semmi más
4/10	



# DIRT TRACK RACING 2

Kiadó: Infogrames

Fejlesztő: Ratbag

Eredet: Ausztrália

Konfig: nincs adat

Formátum: PC

Web: [www.us.infogrames.com/games/dirt\\_track\\_racing\\_2\\_pc](http://www.us.infogrames.com/games/dirt_track_racing_2_pc)

**B**e kell vallanom, hogy a *Dirt Track Racing* első részével nem játszottam egy percet sem. Nem mintha nem lettem volna rá kíváncsi; nagyon is érdekelt, hiszen a koszos-sáros-murvás pályákat szeretem és a játék láthatólag csak ilyeneken játszódik - csak nem jutottam hozzá. Az ilyen pályatípus a honi autósportban dzsuvának hívják. Nem tévedés, ha pl. a Michelin hazai képviselőjétől rendeltek egy garnitúra dzsuvagumit, pontosan érteni fogják, miről van szó. Ezek után azt hiszem érthető, hogy a szóban forgó játékot magamban *Dzsuva Verseny 2-nek* neveztem. Namost ezt a versenyt (az igazít) eredetileg Amerikában játsszák.

Ott, ha valaki el akar kezdeni autóversenyezni, az egyik lehetőség, hogy vesz egy kevésbé újszerű állapotban lévő járgányt (gyakorlatilag egy roncsot), aztán benevez egy bajnokságra ami földes-murvás ovál-pályákon zajlik (csak, hogy ne mindig azt a szót használjam). Miután magunk is beneveztünk (tudod, install, láttuk a közepes intrót, satöbbi), három kategóriában is vívhatunk késhegyre menő csatákat. Igaz alaphelyzetben csak az első kategória érhető el, legalábbis a nekünk juttatott pár ezer dollárból mi is csak egy roncsot vehetünk (igaz, ez a roncs lehet egy öreg Ford Mustang, vagy Dodge Charger is :) és egy-két tuning cuccot. Később lesz profibb járgány is, de addig hosszú az út.

## A TUNING

Az autóvariálási menüpontba belépve hangolhatjuk a gép-sárkányt, már ha egyáltalán megtaláljuk ezt, mert a menü egyszerűnek tűnik, mégis el lehet tévedni benne. Itt vehetünk autót, alkatrészeket, elronthatjuk az adott beállítás és eladhatjuk az autót. Ha keresünk sok pénzt (erre még visszatérünk) vehetünk rengeteg tuning cuccot; az egyetlen probléma, hogy pl. a régi felesleges alapmotort nem adhatjuk el. Az autót bezzeg eladhatjuk egészben, csak nem érdemes: egyedül Mr. Diszkont Áron hajlandó megvenni, és egy tökéletes állapotban lévő kocsi, amire ráköltöttünk kábé tízezer, a vevőnek 4500-at ér :(.

## A VERSENYEK

Külön szezonok vannak, 2002-ban kezdünk. Több bajnokságban indulhatunk, más és más a feltüntetett összesített pénzdíj, ez jelzi mennyire is kemény az adott sorozat. Kezdjük a legalacsonyabbal :). A versenyen futhatunk gyakorló köröket (hot laps), ez az autó beállítására és a kanyarvételi technika csiszolására ideális; akárhányszor futhatunk ilyet. Van a kvalifikáció és maga a verseny. Kvalifikáció nélkül is futhatunk, csak annak később bőjtje lesz. Az előselejtező futamon az elért helyezéstől függően kerülünk a különböző döntőbe (első és második hely: A döntő, 3-4: B, 4-5: C) ám még a C döntőből is feljuthatunk az A döntőbe (ez a fő verseny), csak legyünk az első kettőben a verseny végén, aztán a B döntőben is legyünk az első kettőben. Ez így bonyolultnak tűnik, meg talán unalmas is, úgyhogy erre több szót nem fecsérlek. A lényeg: minél jobb idővel kvalifikáljuk magunkat, az A döntőben annál jobb helyről indulunk, és plusz pénzt, bajnoki

pontokat szerzünk. A győzelemért természetesen még több pont és pénz jár. Ha jól szerepelünk, az másoknak is feltűnik majd.

## SZPONSZOROK

Feltűnnek a támogatók! Ők minden egyes versenyen, amin elindulunk (akár csak az edzésen is!) pénzt adnak. Ha nagyon jók vagyunk, egyre nagyobb bukszájú - nem lányok, hanem szponzorok tűnnek fel. Addig viszont nem fogadhatjuk el az ajánlatot, amíg nem jár le az előző szerződés. Ha minden szépen megy, a lehető legtöbb versenyen részt veszünk (akár a bajnokságokat is váltogatva), virítjuk a lovát, fullos lesz a verda, alázunk mindenkinek. Mi kell még?

## MILYEN VEZETNI?

Röviden: jó. Mivel hátsókerék-meghajtásúak a járgányok, sokat lehet keresztbe menni, gyakorlatilag olyan az egész, mint a salakmotorozás négykeréken. Befordulunk és a kormányval egyensúlyozunk, hogy csak kicsit menjen ki az autó fara, különben bebicsaklik és lelassul. Van olyan pálya, ahol padlógázzal lehet a kanyart bevenni, van ahol gázérvétellel, van ahol egy kicsit bele is kell fékezni. A gyakorló körök alatt ezt kéretik begyakorolni, a köridők segítenek, hol melyik technika az ideális. Az autó viselkedése nem teljesen reális, főleg a legalsó kategóriában, vesztett helyzetből is egyenesbe hozhatjuk az autót, de ez az engedmény a játszhatóság iránta teljesen elfogadható. Miután begyakoroltuk a megfelelő kanyarvételt, jöhet a verseny: itt néha a külső, néha a belső íven kell majd menni szituációtól függően, néha a kívül száguldó ellenfélen meg is lehet támaszkodni, ez minket nagyban segíthet a gyorsabb haladásban (őt persze nem :).

## GRAFIKA

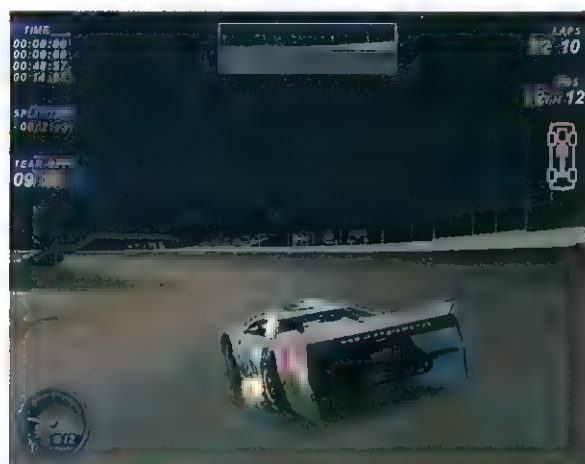
Szép, de semmi extra különlegesség. Finom apróságok vannak, mint a kerekek által felvert sár röpködése (a sisak-plexire is jut bőven, hiszen nincs szélvédő) és a szép lángcsóvák. Volt egy-két pálya, amely izzasztóbb volt a kártyámnak, mint a többi, de hát ez előfordul.

Összegezve, egy élvezetesen vezethető, remekül játszható játék a *DTR2*, de egy idő után mentes a kihívásoktól és így unalomba fulladhat.

Putz Patrik

## értékelő

Látvány:	5
Játszhatóság:	7
Élettartam:	3
Audio:	7
+	késhegyre menő versenyek
-	hamar megunható
6/10	





# BANDITS

## PHOENIX RISING

Kiadó: PAN Vision

Fejlesztő: Grin

Eredet: Svédország

Konfig: PII 500, 128MB RAM, 3D 32MB

Formátum: PC

Web: [www.bandits-game.com](http://www.bandits-game.com)



Étvágyam novemberben is kielégül: szellemi táplálék nem más, mint egy újabb, globális atomcsapás után (úgynevezett post-nuclear) játszódó program. A felütés jóval egyszerűbb, mint mondjuk a *Fallout*-ban. A *Bandits* nem több egy vad lövöldözésekkel tarkított autós üldözésnél, melyet szememben a minőségi látványvilág és a *Mad Max*-ből ismert gépszörnyek armadája tesz emlékezetessé.

A történet elején a Farkasok két vezetőjét kell noszogatnunk; ugyan már, ne hagyják magukat levadászni holmi mutáns autós örültektől. Emellett nekünk is lenne mit bevallani a gyóntatószéken – ha már farkastörvények uralkodnak, legyünk mi azok, akik írják őket...

A játék full három dimenziós, a kocsinkat kívülről irányítva kell száguldanunk és harcolnunk – előzetesen felpakolható rá számtalan extra, igaz nincs légszák vagy ABS, de golyószóró és napalmágyú annál inkább. Másodpercekkel azután, hogy megszereztük a négykerekünk feletti irányítást, megállás nélküli (itt szó szerint értendő) akció kezdődik. Ajánlatos lassítás nélkül kanyarodni, hátrakötözni a fegyverek ravaszát és válogatott káromkodásokat kiabálni a KRESZ-re és testi épségünkre fittyet hányó ellenséges banditákra.

A történet nem bír kiszámíthatatlan fordulatokkal, de éppen elég szórakoztató. A második „küldetés” során klánunk tagjaival versenyzünk – itt csak sebesség van, a fegyvereket a nők otthon tisztogatják, – ha elsőnek érünk be, megkapunk mi szívünk vágya – sőt, jó nagy adag rosszindulatú tervek fejükben forgató ellenik is érkeznek, a hangulat egyébként is paprikás, mondanom sem kell, az indulatok elszabadulnak, mint fékevesztett lóerők.

A kellően feszes ritmusú sztori mellett – amit azért már a játék stílusa is megelőlegez – különösen jó pont a főhősök szórakoztatón kidolgozott jelleme. Rewdalf, aki a jármű fegyvereit kezeli, nem több egy tanulatlan skót baromnál, aki teljes

mértékben antiszociális és a civilizált világban valószínűleg előzetes tárgyalás nélkül villamosszékre ültetné bármelyik bírót. Emellett marha jó fej, akinek a szövegeit igazi móka végighallgatni. Fennec az ellenpólus,

ő ül a kormány mögött, higgadt és megfontolt. Vagyis valaki ezt mondta róla.

A *Bandits* zenei anyaga figyelemre méltó. Első körben megjegyezném, hogy nem sok olyan játékkal találkoztam, amihez több mint százharminc percnyi zenét írtak, empéháromba kódolva persze. Van itt minden, mi szem-szájnak, izé fülnek ingere, a poszt nukleárnál elengedhetetlen zsidbasztó, ipari zakatoló industrial, klub kedvenc trance, netán a manapság oly ritkán tetten érhető igazi techno, vagy hagyományos metál a hajrázóknak. Az biztos, hogy az itt hallható Jinglebells után minden kisgyerek megáll a fejlődésben, de legalábbis lidércnyomása lesz, ha meghallja az eredetét. A játék során a funkcióbillentyűkkel lehet állítgatni, éppen melyik szóljon.

A grafikáról hadd szóljak röviden. Ha minden igaz, akkor itt a saját fejlesztésű motor zakatol (*GRIN*), teljes 3D-s megjelenítés ugye, részletesen kidolgozott textúrák, szép színvilág, jól modellezett robbanások, és olyan szórakoztató apróságok, mint a kocsikról leszakadó alkatrészek (netán utasok darabjai). Ez így pompás, a valóságban azonban nálam rémisztően nagy gondok adódtak a futással. Sok esetben a legminimálisabb grafikai beállításokkal is képregényesedett a műsor, de erősen. Éppen előző hónapban utaltam az *Unreal* tesztelésén arra, mit is jelent a vasnak, ha munkát nem kímélve optimalizálják a programot... Teljes körű hardvertesztelést se időm, se kedvem nem volt legyártani, ennek ellenére a stabil futáshoz én minimum (!) az

egy gigahercz felett tekerő procit és egy GeForce3-as, vagy annak megfelelő teljesítményű kártyát tudnék elképzelni. Ennél kevesebbrel csak kínlódás az egész, sajnos. A magas frame érték már csak az irányíthatóság – csak viszonylagosan realisztikus a gépek mozgása, és géptípusoktól is függ, ki merre mennyivel – de főleg a célzás során elengedhetetlen a selymes tapintás, bársonyos csillogás. Viszont ha ez megvan, a móka nagyon kellemes, mindenki arcára kegyetlen mosolyt csinálnak az egyre nagyobb számban és választékban felbukkanó fegyverek, járművek. Sőt, többjátékos módban ugyancsak fergeteges hangulatot teremthet a *Bandits*: ha hajnali négy fele a *Heroes 4* LAN-parti kezd kókadni, itt egy adrenalin-forraló aduász.

Fábián Balázs

### értékelő

Látvány:	6
Játszhatóság:	6
Élettartam:	5
Audio:	6
+ a Mad Max Baráti Társaság ereklénye	
- le kéne cserélni a gépemet	

6/10



# ARCHANGEL

Kiadó: JoWood

Fejlesztő: Metropolis Software

Eredet: Lengyelország

Konfig: PII 600, 128MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC

Web: www.archangel-online.com

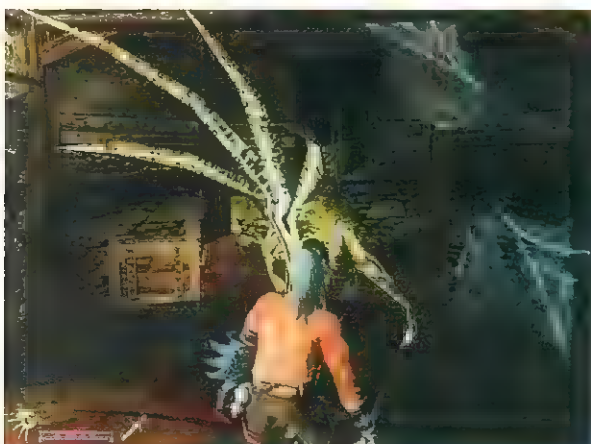
Démonok, szellemek, elvarázsolt lelkek, mutánsok, szörnyek, varázslatok, fekete mágia és mindez ellen te, ki kezében az izzó fénykarddal, lelkében a fény hatalmával megkezdli hosszút, és nem kicsit veszélytelen útját a sötétség birodalmában, hogy megállítsa a Gonoszt.

A JoWood kiadásában megjelent „Archangel” nevű, meglehetősen vegyes stílusú „3rd person view” akciójáték főszereplője egy napon autóbalesetet szenved, és egy a régmúlt időkben létezett korban, ott is egy kolostorban találja magát. Semmit nem ért ez egészből, főleg miután „Michael” néven szólítják a szerzetesek, akiknek a vezetője egy rövid történettel értésére adja, hogy már milyen régen várnak rá - az idegenre, kinek a feladata lesz a „Fény kardjával” felszabadítani a világot a sötétség és a démonok uralma alól. Mivel más váiasztása nem marad, „Michael” elfogadja a küldetést, és nekivág az ismeretlennek. Útja során több helyen választút elé kerül, és az első döntést rögtön az elején kell meghoznia, mikor is választania kell, hogy varázsló, vagy harcos bőrébe bújva és a rájuk jellemző különleges tudással és harcmodorral felvértezve vívja meg harcát. A küldetése során minduntalan útelágazásokkal fogja magát szembe találni, és döntéseket kell majd hoznia a szívére hallgatva, hogy merre és hogyan tovább. Azért mindenkit megnyugtatok: minden út ugyanoda vezet, legfeljebb az egyik mindig könnyebb. Nos ennek a kiválasztása a ti dolgotok (illetve Michael dolga) lesz.

A küldetések három nagy epizódból állnak, melyekből kettő soha nem látott „Fantasy” világban, míg a harmadik napjaink földi világában játszódik. A pályákon mindig a kornak megfelelő fegyverei

lesznek. Így az első két pályán alapvetően kardok, török csatabárd, nyilak (különleges nyílveszőkkel), a mai világban játszódó pályán pedig a pisztoly (hangtompítós is), „shotgun” távcsöves puská, géppuska, az elmaradhatatlan rakétavető és egy energiafegyver prototípusa, mely az ő „spirituális” ehnergijával működik (pont úgy, mint a „Fény kardja”). Említettem az elején, hogy meglehetősen vegyes stílusú játék, aminek az az oka, hogy keveredik benne a techno-thriller, a horror, és a fantasy stílus, ráadásul a történet is a régi korok legendáira alapul, asszimilálva a mai kor technológiai fantáziáját. Alapvetően akciójáték, de a feladat nem csupán megölni mindenkit, aki él és mozog, hanem tárgyakat és a történet szempontjából fontos személyeket kell megkeresni, a tőlük kapott feladatot megoldani. A feladatok megoldása során persze lépten-nyomon szörnyek, démonok és mindenféle harcias lény állja Michael útját, akitől jobb minél gyorsabban megszabadulni. A legyőzött ellenségek után minden esetben energia pont a jutalma, melyből

meghatározott mennyiség felhasználásával tudja a különféle képességeit növelni. Olyanokat például, mint az öngyógyítás, a sötétben látás és a sebezhetetlenség, melyek hatása sajnos elég rövid ideig tart, de minél magasabb szintű a fejlettsége, annál hatékonyabb. Persze nem minden ellenfél ellen hatékony a nyers erő, a pályák fő ellenségét többnyire csak csellel lehet legyőzni - de hogy ez mit jelent, most nem árulom el, nem lövöm le a poént :). Csak annyit megjegyzésként, hogy a legelején nem véletlenül van az a rövid kis oktatás, amit a templom főpapjától kaptok. A játék grafikájához egy teljesen egyedí motort fejlesztett a „Metropolis Software” csapata. Bevallom meglehetősen lehangolt a bevezető mozi látványa, ellenben kellemesen csalódtam játék közben. Igaz, hogy a játék amolyan „Tomb Raider”-es nézetű, de a kameramozgás annyira jól eltalált, hogy soha semmit nem volt takarásban akció közben; ráadásul, ha véletlenül nem tud a karakter tovább hátrálni, vagy valami túl közel kerül hozzá, akkor a áttetszővé válik, mintha üvegből lenne. Egyszóval bámulatos. A táj, és a környező világ is



annyira élethűre sikerült, hogy sokszor megálltam és csak nézelődtem, gyönyörködtem a fények játékában, a fantasy világ szépségében. A hangok és a zene szintén meglepetést okoztak. Kellemes. Valami meghatározhatatlan stílusú, dallam nélküli zene szól végig játék közben, ami nemhogy idegesítő lenne, inkább vérpezsdítő és lelkesítő, mint azok a bizonyos afrikai harci dobok hangjai. Összefoglalva azzal a megjegyzéssel zárom a soraim, hogy véleményem szerint még sokat fogunk hallani erről a játékról - senki ne menjen el mellette, aki ezt a stílust kedveli, mert nem tudja, mit hagy ki.

Makai Sándor

## értékelő

Látvány:	6
Játszhatóság:	6
Élettartam:	7
Audio:	8
+	hosszú és izgalmas történet
-	könnyű eltévedni

6/10



# BIKINI KARATE BABES

W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...

W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...

W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...

W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...

W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...

W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...

W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...

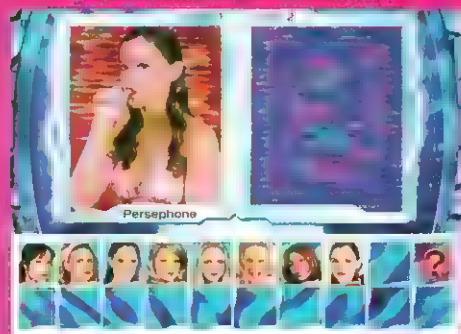
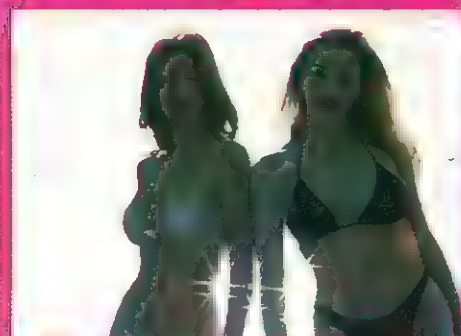
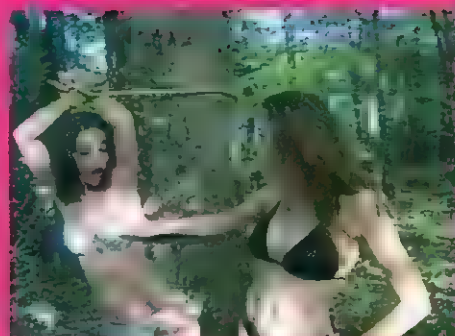
W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...

W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...

W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...

W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...

W grze, która ma być  
najbardziej seksowną  
z serii...









# ZELENHGORM: THE LAND OF THE BLUE MOON

## EPISODE I - THE GREAT SHIP

Kiadó: Centurion Soft

Fejlesztő: Moloto Productions

Eredet: Svédország

Konfig: PII 350, 64MB RAM

Formátum: PC

Web: [www.zelenhgorm.com](http://www.zelenhgorm.com)

**A**rrikk Vaheirr fiatalember élete egy derűs reggelen viszontagságos fordulatot vesz. Szeretett falvának lakosai ujjal mutogatnak rá, az utcán nagy ívben elkerülik. Házát obszcén rajzokkal dekorálják ki, a hatóság fertőzöttnek nyilvánítja és körözi. Arrikk némileg tanácstalan a helyzetet illetően, de sejti, hogy köze lehet az önálló életre kelt világítótoronyhoz és ahhoz az óriási hajóhoz, ami éjjel a kertjének tengerparti szegletén kötött ki, legénység nélkül. Arrikk körülményeit tovább nehezíti, hogy köztudottan balkezes, ami a helyi törvények alapján szigorúan büntetendő.

Három évet felölő munkája során a malmói illetőségű Moloto csapat igazán szokatlant alkotott. Kalandjátékot, melynek összes szereplőjét élő színészek alakítják. Némelyikük profi, ismertebb személy, sokuk viszont meglehetősen amatőr színjátész. Talán a fejlesztők baráti köréből kerültek ki. A szereplők jellegzetes svéd akcentussal beszélnek az eladási szempontok miatt szinte kötelező angol nyelvet, ami inkább bájos, mint zavaró. Arrikk hangját - főleg a játék elején - teljes fásultság, egykedvűség jellemzi. Ez végtére is betudható az északiak nyugodt temperamentumának. A színészek alakítását kék háttér előtt vették fel, majd virtuális környezetbe illesztették. A hús-vér emberek köré egy középkori állapotban leledző falvat teremtettek, jellegzetesen skandináv vonásokkal, némi fantasy látvánnyal vegyítve.

Apró, kétszintes faházak, gondosan ápolt kertek, gyümölcsfák, pezsgő élettel teli utcák lehelnek életet a térségbe. A falu óbégató részegese folyamatosan kalodába zárva a főtéren átkozza a vizet, dicsőíti a sört. A piacon vásári komédiás kínálja az értékes információt, melynek ára egy gyöngyszem és a feladott rejtvény megfejtése. A faluban egyébként az igazgyöngy a hivatalos fizetőeszköz; ha fogytán lennénk belőle, bármelyik tengerparti mólónál alámerülhetünk újabba-kért. Ajánlatos minden próbálkozás előtt állást menteni, mert a heves kagylónyitogatás közben gyorsan fogy az oxigén... A mentési lehetőség eleganciája amúgy külön szót érdemel. Tíz férőhelyre menthetünk bármikor állást, hűsz karakter terjedelemben nevezve el azt. A művelettel szempillantás alatt végez a program, ezért gyakori alkalmazása sem akasztja meg a játék dinamikáját.

A háttérnek megvalósítása mindenhol kitűnő, helyenként fotorealistikus, ami nagyszerűen segíti az interaktív film érzetét. Az irányítás Arrikk szemszögéből zajlik, FPS szerűen. Az egér segítségével 360°-ban szabadon nézelődhetünk, haladási irányunk viszont korlátozott. Egy csúnya kis háromszög erőltet felvillanása jelzi, ha valamire továbbmehetünk. A helyszínek közt animáció vezet át, akár a *Myst*-ben. Ha valahova el akarunk jutni, értelemszerűen végig kell nézni az odavezető utat, időnként kattintva egyet a megfelelő irányba. Sokadik alkalomra ez már felettébb unalmas, hatszor meggondolja az ember, hogy visszamenjen-e a térkép másik végébe, csak hogy újra körülnézzen, hátha elkerülte a figyelmét egy felvehető tárgy, melyet a kurzor körre válása hivatott jelezni. Korlátlan mennyiségű dolgot cipelhünk egyszerre magunkkal. Még a reszelő, táika, daráló, disznóhús, körte, vödör, hordó sör és létra együttes hurcolása sem okoz különösebb nehézséget főhősünknek. Némi bosszankodásra adhat okot, hogy a nálunk lévő rengeteg holmi nagy részét fel sem használjuk a történet során. Pontosabban az



Arrikk wójének fala. ➤



Itt a piros, hol a piros!? Profi az elkövető, csak tippelni tudtam. Persze rosszul. ➤

első rész első fejezetének végéig. A *Zelenhgorm* tudniillik trilógiának készül (A második rész címe *The Voice of Water*, a harmadiké *The Dark Below* lesz). A Moloto igazgatója, Michi Lantz előzetes ígéretei alapján a részek egymásba fűzhetők lesznek, a korábban begyűjtött tárgyak pedig később is felhasználhatóak. Addig viszont marad a várakozás, és egy meglehetősen rövid, félbemaradt történet.

A *Zelenhgorm* tipikusan olyan program, amitől a játékosok nagy része gúnyos mosollyal fordul el. Elismerem, helyenként valóban tákolmányoknak tűnik az egész. De sok munka fekszik benne, egy modern svéd eposz van születőben, érdemes lesz odafigyelni rá a jövőben. Misztikus, fantáziadús cselekménye ráadásul olyan érzékeny problémákat is érint, mint a diszkrimináció és az előítéletek okozta sérelmek. Kétségeim vannak ugyan a program széles körben való sikerét illetően, de megrögzött kalandjátékosok és a perifériára szorult játékok kedvelői mindenesetre nagy örömet lelik majd benne. Nem beszélve azokról az elvetemültekről, akik velem együtt bal kezükben tartják a tollat.

Korányi Teodor

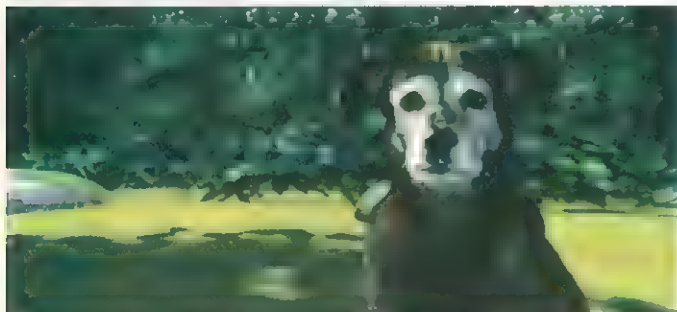
### értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	5
Élettartam:	7
Audio:	5
+	interaktív mozi
-	... nem eléggé

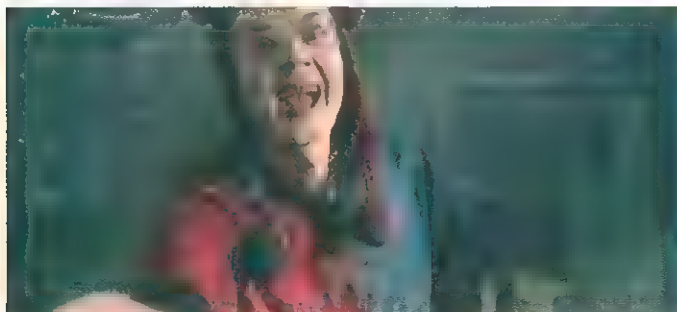
7/10



Némi csintalanság szükséges, ha fel akarunk jutni a hajóra. ➤



Egy profi színész. Ráadásul csak neki nincs svéd akcentusa. ➤



A vásári komédiás. Kissé bizarr, ám jó fej. Ha rejtvényeit megfejted, hasznos tanácsokkal lát el. ➤



# RING II

Kiadó: Arxel Tribe

Fejlesztő: Arxel Tribe

Eredet: Franciaország

Konfig: PII 300, 64MB RAM

Formátum: PC

Web: [ring2.arxeltribe.com](http://ring2.arxeltribe.com)

**1**998-ban, egy verőfényes délutánon kerütek elő a semmiből a *Ring* egy rendkívül impozáns videóanyaga. Énnyén szürreális megközelítésben láttam egy kék humanoidot, amint beszáll a csak rá váró űrhajó pilótafülkéjébe. Nem mondom, furcsa képi világgal rendelkezett, de rám nagy hatást gyakorolt. Akkor már tudtam, hogy ezzel a programmal egyszer még találkoznom kell. Kivételesen igazam lett, habár nem olyan keretek között, ahogyan azt eredetileg elképzeltem - a folytatást tarthatom féltő kezeim között, s írhatok róla kritikát. Előre szölok, hogy most próbálok elfogult lenni, próbálok úgy viszonyulni ehhez a játékhoz, ahogyan egy olyan ember tenné, aki saját elhatározásából jutott hozzá a műemkekhez, és azt hiszem, másként nem is tudnék. Belülről fakad

A zene, amely a germán mitológián alapszik. Azon a felejthetetlen történeten, amely a Nibelungok kincséről, a hős Siegfriedről és a szépséges Brünnhildáról szól (tessék szíves lenni elfelejteni a duci nénikkel átszőtt sztereotípiákat). És persze az elátkozott kincs okozta bonyodalmakról, elválásról és feledésről. A zene, amelyet nem lehet figyelmen kívül hagyni; a zene, amely korokon át szól új meg új gondolatokat, nyújt lehetőséget más művészeknek. Tulajdonképpen most is erről van szó. A *Gyűrű*, eredetileg irodalmi műalkotás, majd Richard Wagner varázslatos dallamai, utóbb egy számítógépre íródott játékprogram; újvonalas, művész világszemlélet alapján. Azt hiszem, ideje megemlítenem az űriem-

bert, úgy hívják: Philippe Druillet. A *Ring* az ő víziója. Az álom, amelybe meginvitál minden szíves érdeklődőt. Kísérjük hát el őt!

Senki ne számítson arra, hogy a mítosz történeteit látja viszont a képernyőn, nem erről van itt szó. A fonal kezdetén egy fiatal, szolgáló fiú (Siegfried, aki az első epizód Siegmundjának gyermeke) szabadulását és sorsának későbbi alakulását kísérhetjük nyomon, ahogy egyre többet tud meg magáról és a körötte létező világról. Ez egy hamisítatlan mese, olyan mese, amelyből alapvető dolgokat tanul az ember. Olyan mese, mint amilyen *Ende Végtelen Története*, olyan művészi alkotás, amely nem szól másról, mint a csodáról, az élet csodájáról. Ne várjunk túl sokat tőle, de ne is higgyük, hogy cseppnyi kevés az, amit ad.

A grafikai megvalósítás kiemelt szerepet kap a műben. S bár valóban a játék hangulatának egyik alapköve, a laikus, az, aki nem képes lelkesedni az egyszerű

szépségért, giccsnek fogja tartani. Még hozzá: pixelesen ocsmány giccsnek, lévén a felbontást állítani nem lehet. Nem is baj. A program így kicsit olyan hatást kelt, mint amilyet évekkel ezelőtt hihetetlenül szépek tartott mindenki, a mostani közönség viszont pixelesnek, a kor technikai követelményeit figyelmen kívül hagyó órababnak láthatja. Jobbára már az első jelenetnél kikapcsolásra ítéltetett, amikor is látuz ut ki a kovácsműhelyben, és egy idő után bizony már semmit sem látni, ha nem tudjuk eloltani. Aligha kezd újra a programot egy átlagfelhasználó. Az irányítás is ehhez mérten korlátozott lehetőségekkel kecsegtet: alapvetően a háromdimenziós helyszíneken szabadgálunk, s keressünk, használunk bizonyos tárgyakat a legmegfelelőbb helyen. Hangok terén felesleges vizsgálódnunk, mivel a *Ring II* éppúgy Wagner zeneművet alkalmazza, mint elődje, így formán tökéletes. Egy extra érdekesség csak nekünk: a karmester személye Solti György.

A játék során előforduló karakterek mind-mind egyéniségek, és éppen úgy viselkednek, ahogy



az eme ténynek megfelel. A törpe állandóan parancsokat osztogat, és sopánkodik, amikor valami nem úgy történik, ahogyan ő gondolja. Sieglinde anyai jó tanácsokkal és bölcsességgel segíti fiát. Emellett találkozhatunk egyéb, használati tárgyként / ellenséggként kezelendő teremtményekkel, akik ugyanúgy szépen leködölt cselekvésmódulit rendelkeznek. Példa a díszes bika, akit a viraggal eredményesen tehet csalogatni.

A *Ring II* elődjéhez hasonlóan nem számíthat kiemelkedő sikerre, mivel rétegjáték. Számomra pont ezért tetszik, másnak pont ezért nem alternatíva, izlése válogatja. Egy biztos, aki a látvány alapján (a zenét nem hangsúlyozom, mert azért azt külön is beszerezheti mindenki) kedvet érez hozzá, bátran vágjon bele, nem fog csalódní. Végső soron ez egy egyszerű kalandjáték, helyszínenként egy fő logikai feladattal, néha még az ügyességünk is számít benne - persze annyira nem, hogy említenünk meg. Egyetlen dologgal vagyok adós: nem adtam rá összesített értékelést. Ez nagyon nagy mértékben személytől függő, hangulati tényező, és én nem kockáztatom meg, hogy olyanokat is beleugrasszak, akik pár perc után leteszik, mondván: nem erre számítottak. Alaposan meg kell fontolni, esetleg kipróbálni, mielőtt döntést hozunk. De ha ezt a döntést meghoztuk, később sem bánjuk meg.

Csak Gergely





# HOYLE CASINO EMPIRE

Kiadó: Sierra Studios / Vivendi Universal

Fejlesztő: Sierra Studios

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: P300, 64MB RAM

Formátum: PC

Web: casinoempire.sierra.com



A gazdasági szimulátorok terén úgy látszik már nem sok újat tudnak felmutatni a játéki-adók, ezért a pénzkeresés újabb területeit kezdik felfedezni - így az ipar és a kereskedelem után, a második legnépszerűbb területen, a turizmusban és a szórakoztató iparban kalandoznak. A Sierra kiadásában megjelent „Casino Empire”, mint azt már sejthetitek, szintén egy „Tycoon” azaz gazdasági szimulátor program, ami az egyik legnagyobb pénzforgalmat bonyolító terület, a szerencsés-játékok világában bonyolódik. Mint az a nevében is benne van, a játék célja egy kaszinó-birodalom felépítése és működtetése, természetesen a minél nagyobb vagyon megszerzése okán.

A játék egy oktató pályával kezdődik (ki is lehet hagyni), amelyen meglehetősen gyorsan bele lehet jönni a játék irányításába, annyira egyszerű és egyértelmű minden. Alapvetően két játékmódban lehet játszani, az egyik a kaszinóhálózat felépítése, a másik pedig az úgynevezett „Sandbox” mód, vagyis a szabad játék. A kaszinó-birodalom építése során először egy szálloda földszintjén kaptok két termet, amiben játékgépeket, nyerő-automatákat és néhány egyszerűbb játékasztalt, például kockadobót és „Black Jack”-et lehet felállítani. A

vendégek elkezdnek szállingózni, a pénz gyűlik lassan a kasszában: de hogy a forgalom és a látogatók száma növekedjen, oda kell csalogatni és bent is kell tartani minél több vendéget. Ehhez a szállodára reklámokat, villogó színes fényeket kell kitenni, a kaszinóban pedig nyitni kell legalább egy pénzváltót, egy büfét ahol a vendégek ehetnek és ihatnak, helyiséget ahol a „folyó” ügyeiket intézhetik; na és persze kell biztonsági szolgálat is, hogy a randalírozókat legyen, aki kitessékei. Lehet még nyitni „Bingo” termet, a szállodában lehet vásárolni néhány (max. 200 főnek) szobát - hogy minél közelebb legyen a szórakozóhely a turistáknak, - és hogy hangulatosabb legyen a környezet, néhány dekorációt - virágok, mini szökőkutak, szobrok - el lehet helyezni a játéktérben. Mondanom sem kell, hogy minden berendezés pénzbe kerül és az alkalmazottak sem ingyen dolgoznak. A kaszinó magasabb szintre emeléséhez - modernebb és bonyolultabb gépek, nagyobb nyereményt adó játékasztalok - minden esetben el kell érni egy adott vendégforgalmat, és a kasszában meghatározott összegnek kell lenni. Az első „küldetésben” csupán a 25 ezer dolláros vagyont kell összeszedni, és a második szintre kell a kaszinót emelni. Tulajdonképpen ez az oktató pálya, hiszen itt még nincs

vendéglétszám elérése inkább. A városban ugyanis nem a tiéd az egyetlen kaszinó és el kell csábítani a konkurencia elől a vendégeket ahhoz, hogy nálad kellő számban legyenek. Ehhez lehet kémkedni, szabotőröket átküldeni az ellenfelekhez - de nyugodt lehetsz, a konkurencia kémel és szabotőrel is meg fognak jelenni nálad. Az adott pályán megszabott feltételek teljesítése után lehet folytatni a játékot, - bár kihívás nélkül nem sok értelmét láttam - vagy kilépni a főképernyőre, ahol megjelenik a következő kaszinó, amivel szerencsét lehet próbálni. A játékban a negyedik szint elérésekor - csak négy szint van - már összesen tizenkét különböző játékasztalt illetve pénznyerő gépet, tizenhat különböző célt szolgáló egyéb helyiséget, így például pénzváltót, büfét, éttermet, ajándékboltot, büfét, „Keno” szobát lehet üzemeltetni. Az összes kiegészítő terem közül a legérdekesebb a két fajta kártyaszoba, ahol ti magatok is leülhettek egy-egy kártyapartira. A kaszinóhoz tartozó szállodában szintenként meghatározott számú szobát és luxuslakosztályt lehet fenntartani, a szobákba pedig a vendégek odacsábításához szintenként különböző plusz szolgáltatásokat, így például a kenőzást, a videojátékokat, vagy az Internet elérést lehet bevezetni.

A játék kezelése és irányítása annyira egyszerű és egyértelmű, hogy inkább nem is pazarlom rá a helyet. A hangokról és a grafikáról csak annyit jegyzek meg, hogy vesseetek egy pillantást a gépígyénre, és máris sejthetitek, milyen lehet.

Makal Sándor

értékelő

Látvány: 3

Játszhatóság: 5

Élettartam: 2

Audio: 3

+ nagyon egyszerű kezelés

- unalmas

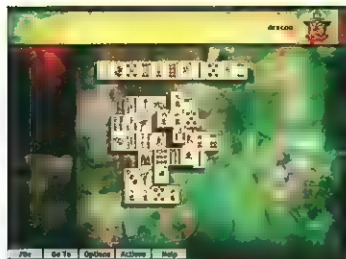
3/10

konkurencia, és semmi nehezítő körülmény. A következő menetekben a feladat egyre nehezedik, hiszen nem csak a felhalmozandó összeg magasabb, a kaszinónak is egyre magasabb szintűnek kell lennie. A szükséges pénz összegyűjtése végül is nem olyan nagy feladat; a kaszinó szintjének emeléséhez szükséges





# HOYLE PUZZLE GAMES



mindennek megvan az oka, a kulcs itt az oly népszerű netes játékmódozat. Külön csoportot alkotnak a szójátékok; a jó öreg „táblás játékok”, az akasztófa; anagramma-játékok; kereszt-rejtvény.

A két legnagyobb kört hagytam a végére. Egyikük kínai dominó-

A deli tesztész jó párszor találkozott már Hoyle gyűjtemények elemeiként különböző kártyajátékok digitális formáival. Minden fejlődik, így ők sem maradhattak csak a kaptafánál. A gyűjtemény évről évre terebélyesebb és sokrétűbb lett, ezzel remélve a minél nagyobb bevételt akarom mondani a minél több elégedett játékos. Lehetőségeink széles tárháza többnyire tematikus körökre osztva várja az átlagfelhasználót. Mégis, talán a leg-útóképesebb aduász, a – nagy levegő – *The Incredible Machine*, annyira különbözik a gyűjtemény többi tagjától. A játékról már volt szó a *KByte* hasábjain, most éppenséggel egyik újabb, s ezzel együtt már kevésbé hangulatos, kevésbé gondolkodtató változatát kapjuk kézhez. Persze ez valamilyen fokon természetes tendencia, sajnos.

Ne ragadjunk azonban le itt, természetesen találhatunk kártyajátékokat is, ahogyan az elvárható. Érdekes momentum, hogy pont pasziánsz nincs köztük, még érdekesebb, hogy a fekete macska viszont igen! (Az izgalom fokozódna...) Minthogy

kockák segítségével próbálja szórakoztatni a nagydémüt. A „Shanghai” szabályaira épülő logikai játékokról van szó; párokat kell keresni, alapvetően a megköteésekben és az alaprajzban különböznek. Az utolsó, és egyben legnagyobb kör jelenti a „maradékot”, lévén semmilyen hasonlóságot nem tudtam felfedezni köztük. Van egy falbontó játék, a stílus minden kötelező elemével, négy érával, ésatöbbi. Van egy *Puzzle Bobble* szerű, színes labdákat felvonultató játék, ahol a cél természetesen az összes labda eltüntetése. Van két labirintus-játék: egyikük bogaras, másikuk kréta-szigeti túrára csalogatja a felhasználót. Mindkettőt elrontották azzal, hogy időre megy, így egészen más a hangulat, egészen más a cél. Maradt egy szem táblás úrjátékunk, ahol a különböző műholdakat és egyebeket kell a szabályok szerint elhelyeznünk, figyelembe véve a csillagok színeit. Ennyi az egész, kérem.

Most pedig nekem értékelni kellene ezt a csomagot. Alapvetően az volt a benyomásom, hogy a *Hoyle-gyűjtemény* összes elemével már réges-régen találkozhattunk, ott csücsülnek a

Csák Gergely

értékelő

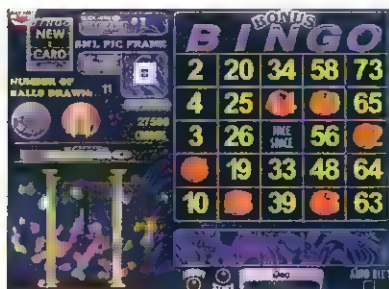
Látvány:	4
Játszhatóság:	5
Élettartam:	6
Audio:	2

+ egy nagyszerű gyűjtemény

- újdonságok nélkül

4/10

# REEL DEAL SLOTS II



Széles rétegek szerencsejáték-szomját elégíthetné ki a program, mivel ha jól számoltam összesen negyvenöt különbözőféle pénzbedobós-, ezenfelül egynehány bonusz-játék-gép szimulációját tartalmazza. A feltételes mód nem véletlen, hiszen nehezen tudom elképzelni azt, hogy akárkinél is virtuális pénz- és / vagy tárgygyerményekben merülne ki az igényei. Ha valamilyen oknál fogva mégiscsak ráfanyalodunk, Játékajánlókanként elkülönítve csemegézhetünk a legenyhébb kifejezéssel élve is túldíszített néli túldíszítettebb - mondjuk ki: glóccs - gépek közt, de hát nincs mit csodálkozni ezen: a szerencsejáték-artwork már csak ilyen. Minden képzeletet felülmúló példa erre a Carnival fantáziánévű játék, érdemes már az elején megnézni, hisz ennél elveteműtettel nem nagyon fogunk találkozni. Örömmel vettem tudomásul, hogy a számos

„cserezsnyés” gép mellé ötféle pókért, és pár érdekesebb kiegészítő játékot - mint például bingót - is leprogramoztak a fejlesztők. Véleményem szerint ezek a kis kirívó szigetek lehetnek majd a program leginkább közkedvelt részei.

A grafika viszonylag jó, ha az értékelhetetlen, ennél fogva teljes mértékben felesleges bevezető animációt, illetve a játék többi részéhez viszonyítva összehasonlítva tűnő főképernyőt nem számítjuk. Általánosságban elmondható, hogy a nyereménytáblák kifejezetten szépek, és a gépek előlapjai kellően kidolgozottak - ezen a téren tehát meglehetősen jól teljesít a program. A főképernyő bal felső sarkában lehet megtalálni az opciókat, amelyek közül említést kizárólag a kívánt játékról legegyszerűbb módon történő kiválasztására hivatott Games, illetve az elért eredményt mindenemű statisztikák alakjában megjelenítő Stats menüpontok érdemelnek. Ez utóbbi segítségével tudhatjuk meg többek közt a már lejátszott játékokaink számát, az összes feltett

Kiadó: Sierra Studios / Vivendi Universal

Fejlesztő: Sierra Studios

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: P133, 16MB RAM

Formátum: PC, Mac, Handheld

Web: [hoyle.sierra.com/puzzlegames.html](http://hoyle.sierra.com/puzzlegames.html)

számítógépünk rejtett zugaiiban, és - ha nem is pontosan ebben a formában, de ingyenesek. Probléma még az is, hogy az egész program amolyan összedobált hatást kelt, nincsen igazán egy-séges látványterv, csak a bal alsó sarokban lévő, mellesleg igen ronda menüsor biztosítja az állandóság érzését. Gyakorlatilag pedig ezek a játékok egytől egyig jelest érdemelnének abból, amit manapság a legtöbben poligon-hegyekben mérnek: a játék-élményből. Hogy miért kapott mégis annyit, amennyit? Sok-sok éve nem fejlesztettek rajtuk semmit. Megismételtem: semmit. Az egész ugyanúgy néz ki, vagy még rosszabbul, mint kb. fél évti-zede. Ódivatú fércmunka.

Kiadó: Phantom EFX

Fejlesztő: Phantom EFX

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: P300, 64MB RAM

Formátum: PC

Web: [www.phantomefx.com](http://www.phantomefx.com)

tétünket, a játékonként átlagban feltett tétünket, illetve a játék mellett elüthető időt is. A téték játéktípusonként átlagban 3 és 5 coin közt vannak limitálva, az alacsony korlát értelemszerű vele-járója viszont, hogy a nyeremények sem szökhetnek fel a csilla-gos égig. Eredményességüktől függően VIP pontok gyűjtésére nyílik lehetőség, amely pontokat a Prize Vault menüpont alatt lehet „elköltöteni”. Valószínűleg hamar a süllyesztők legmélyén fog kikötni az RDS II, már csak azért is, mert a tapasztalat azt mutatja, hogy a nyerési algoritmus nem minden esetben korrekt a játékokkal szemben. A folyamatos stagnálás, vagy vesztesre állás egy közepesre kivitelezéssel bíró játék esetében csak az uninstall parancsikonra hívja fel a figyelmet.

Domján László

értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság:	5
Élettartam:	4
Audio:	2

+ kocsma helyett otthon vagyunk

- pénz kéne', nem bögre

3/10



# FIFA FOOTBALL 2003

Kiadó: Electronic Arts

Fejlesztő: Electronic Arts

Eredet: Kanada

Konfig: P350, 64MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PlayStation 2, PC, Xbox, GC, PS, GBA

Web: www.fifa2003.com



Az átlag tesztész napja úgy indult, mint bárki másé: langyos kávéval és sötét fellegekkel az ablakban. Aztán bekapcsolta a monitort, amin apró pici emberkék kezdték meg bámulatba ejtő produkciójukat egy labdának látszó... labdával. Elnyomom,



Hé haver, dobj meg egy sörrel! ➔

unalmas, más, mint a múltkor, de nem fogom végignézni, ahogyan a számomra örökké ellenszenves Davids produkálja az arcát (Giggs és Carlos még tűrhető). Bocss.

A játék főmenüje egyszerűbb, letisztultabb képet mutat, mint például az azonos évjáratú NHL; ez többek között a FIFA sorozat és az EASO totális összefforrasztásának egyéves „lemeradásával” magyarázható (multiplayer lehetőség persze most is van, csak nem annyira direkt módon, ahogyan azt jövőre megvalósítani szándékoznak). Lehetőségeink nagyjából és egészében megszokottak, a csapatok nagy száma és részletes statisztikái is ugyanúgy megtalálhatóak, mint eleddig.

Mindig híres voltam türelmetlenségemről, ezért pár másodpercen belül a pályán találtam magamat, ami jelen esetben nem volt nyerő ötlet. A látvány még mindig – vagy már megint? – lehengerlő, az EA Sports ismét bizonyította, hogy értenek a szakmához. Kezdjük mindjárt a stadionokkal, amik természetesen változatosak, egyediek. A közönség, számomra különösen meglepő módon szinte megszólal. Bár láthatóan ugyanazt az alapvető alkalmazza, mint az NHL, ebbe a játékba érezhetően több munkát fektettek (ez egyébként a játék egészére is vonatkozik). Tudom, ez a vesszőparipám, de az összkép tökéletes; talán azért, mert távolabb ülnek a mutatott játéktérrel – a nézősereg így fókusz megvalósításától többet nem is várhatunk el. A játékosok kidolgozottsága, ha lehet, még jobb, még szebb. A híresebb sztárok fizimiskái is hasonlítanak, néha egyenesen jobbak, mint valódi társaik. Hihetetlen, de eddig még nem találkoztam olyan focistával, amelyik sablonos arcvonásokkal rendelkezzen, de



ez lehet, hogy részemről csak érzéki csalódás. Mindenestre a játék hevében észre sem vesszük, mennyire élethű próbál lenni a program. Élethű. És most már végre nem elsősorban külsőségekben, hanem mesterséges

intelligencia szintjén is. Mind az ellenfél, mind saját csapattársaink „észe” realitásosabb lett, nem kis mértékben. Ezt először a sokat emlegetett kapusokon lehet lemérni, elvégre nekik rúgnak gólt, és velük kell kivédeni az ellenfél támadásait. Érdekes dolgot mondok: a hálórörök egyáltalán nem okosabbak, sokkal inkább valódiak. Végre meg lehet azt tenni, hogy néha egy-egy messziről ellőtt labda beakadjon, ne húzza le kötelezően a kapus, valami orbitális esetben mozdulattal. A goalkeeper igenis hibázik, rosszul fut ki a támadóra, árnyékra vetődik. Ugyanakkor, különbséget lehet tenni kapus és kapus között, éppúgy, mint a játékosok között is. Utóbbiakról szólva, említést kell tennem arról, hogy végre képesek még önállóan cselekedni, követik a támadást, maguktól is megpróbálják szerelni az ellenfelet. Figyelik az alapvonalat is, nem engedik kifutni a labdát. Elsőre kicsit nehezebb az AI-val együttműködni / kitolni, de amint egyre többet játszunk a programmal, úgy tapasztaljuk ki a lehetséges módszereket. Érdekes még, hogy a gép csapatszinten is meglepően jól taktikázik, cserélget, letámad ésatöbbi. Azért akadnak furcsaságok – mint például az, hogy amikor egy bizonyos irányba szeretnénk egy mérsékelten szorult helyzetből kivágni a labdát, kedvenc védőjátékosom a közönség soraiba bikázza a lasztit, és összehoz egy szögletet.

Rögtön ebből levezethető egy irányítási probléma, nevezetesen az, hogy passzolás esetén természetesen nyomnunk kell egy viszonylagos irányt is, a lövés viszont néhány esetben pont az ellenkező égtáj felé sikerül. Ugyanide vonatkozik önmagunk szöktetése is, amely rendszeresen túl hosszú lesz a számunkra. Hogy pozitívumot is említsek, a játék

sokkal könnyebben kezelhető, mint eddigi társai; hamarabb beletanul az átlagfelhasználó. A kezelést talán csak az hátráltatja, hogy túl sok gombot kellene felügyelnünk (jómagam gyakorlatilag cirka hárommat használtam a kurzorokon kívül), pár interakciót jobban összevonhattak volna. Megjegyzendő tény, hogy a becsúszás nélküli szerelés bevett metódus, de aki agresszívan szeret játszani, az még mindig kaphat piros lapot. A bíró sporttárs viszont mintha elnézőbb lenne a becsúszásos szereléseknél. Csak a nagyon durva megmozdulásokat díjazza negatív skálán.

Összességében egy kellemes, korrekt programot ismerhettünk meg; végre elmondhatjuk, hogy nemcsak a szokásos ráncfelvarrást végezték el, hanem tényleges, tartalmi változások, előrelépések történtek. Hanghatások és zene terén per pillanat semmi kiemelkedőt nem találtam, a kommentátor mondja a szokott sódert, az aláfestő zenék sztárdízsések, a játékosok is be-beszólnak. A FIFA 2003 – konkurencia hiányában, - ismét a legjobb PC-s futballjáték lett. Még korántsem tökéletes, de ha belegondolunk, soha, semmi nem lehet az: mindig van mit fejleszteni, szebbé, jobbá tenni. Én szeretem a focit. Persze elsősorban a grundon, friss levegőn. De itt is.

Csák Gergely

## értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	8
Élettartam:	7
Audio:	6
+	méltó régi, nagy híréhez
-	apróságok

8/10



# LINKS 2003

Kiadó Microsoft Game Studios

Fejlesztő Microsoft Game Studios

Eredet: Egyesült Államok

Konfig. P400, 64MB RAM, 3D 16MB

Formátum PC

Web [www.microsoft.com/games/links2003](http://www.microsoft.com/games/links2003)



A kisebb-nagyobb átmérőjű s anyagi összetételű golyók jelenlétét megkövetelő játékok informatikai implementációi nem nyughatnak. S bár a flipper mégiscsak flipperasztalon, a biliárd mégiscsak dákóval és sörrel az igazi, a játékok tetemesebb része szívesen kerget szimulált golyókat akár monitoron is. A jelenség oka a golyó – mint objektum – misztériumában keresendő. Az egyetlen test, melynek minden egyes felületi pontja azonos távolságra esik önnön centrumától – így bizonyos ráhatások révén mutatott viselkedése egyszerre vélelmezhető, s egyszerre meglepetésszerű. A golyó mágija ez, semmi kétség. Mágia, mely többek között a világ legnépszerűbb sportágainak szolgált abszolút mozgatórugójául – minő mázli, hogy a golyó bárhol, bármikor kész

golyóként viselkedni. Vannak persze golyók, kiknek sanyarúbb sors jutott osztályrészükkül: őket mindenféle ütőkkel csépelik a világ mindenféle táján, ám e cselekvés célja mindig s mindenhol változatlan: ez pedig – üstöbök be – a játék. Játék a golyómágiával, annak szeszélyeivel s tulajdonságaival, mondhatnók. Szögezzük le: semmi, de semmi közöm nem volt a golfhoz. Annyit azonban tudtam a Szentséges Játékról, hogy golyókat kell lyukakba űtni ütőkkel – remek dolognak hangzik. Már azt is tudom, hogyha fagy, akkor meggyes Corpo di Bacco, ha golf szimulátor, akkor *Links*. 2003.

## A BŐSÉG (Z)AVARA

Méltóan a *Links* sorozat patinás ázsiójához, a 2003-as évad „elütésére” hivatott golfcucc már oly fokú bőségről tesz tanúbizonyságot kínálat mezején, mely láttán az érintetlen, mit sem sejtő laikus is hajlandó „hah!”-zni egyet. A három, egyenként tizenegy tornát tartalmazó szezon hozzáférhetőségében még korántsem merül ki a legfrissebb *Links* kínálata – az új motor éves szavatosságát a gazdag alapfelszereltségen túl értendő bővíthető tartalom, rendkívül komoly többjátékos támogatottság, – LAN, modem, Internet :) – sőt kedvünk szerint módosítható szabályok garantálják. Nyitás gyanánt játékosunk megalkotása vár ránk, mely procedura alatt s közben a gép egész hihető kis golffelszerelést szavaz meg nekünk – értsd: az alapvető típusú ütők s a többször mosható golfsatyesz egyaránt ránk találhatnak. Szerencsés módon minden menüpont mellé dukál a tooltip, így menüszemle helyett áttekintjük a labdakezelés alapjait.

## A LABDAKEZELÉS ALAPJAI

A képernyő praktikusán 1280x960 részre osztható, ám ettől eltekintünk. Célszerűbb lesz a játékvilág / pályatérkép felosztást alkalmaznunk, mely révén már megsejthetjük a *Links* működésének alapelemeit. Voltaképpen két dolog számít igazán: a célzás – aim –, illetve a golyó lyuktól való távolsága. Lévéen szó számítógépes játékról,

a kisebb kompromisszumok elkerülhetetlenek – mely a *Links* sorozat során az ún. aim markerek képében jelentkeznek. Emeltett zászlók pozicionálásával deklarálható a golyó ohajtott útíránya. Innentől fogva ugyebár kompromisszum az egész, lévén real-life azért még Nick Faldoval is megeshet tízévente egyszer, hogy ohajtott útírány helyett tömény salakot üt. A mezítenen kompromisszumoknak ezennel vége is – lévén az üdvöztőnek vélt irányzék belövése után már minden rajtunk múlik. A golyó lyuktól való távolsága esszenciális – annak ismeretében célszerű kiválasztanunk a használni kívánt ütőt, az emberélet kioltására is alkalmas Driver típusjelű szakszerkezetektől át egészen a Putterig, mely kisebb távolságok esetén lehet jó kézbevételei – gurító-ütő. A játék egyébként minden ütés előtt kezünkbe adja az általa legmegfelelőbbnek vélt célszerszámot, ám felülbírálni döntéseit – illetve száműzetni ezen opciót – egyaránt jogunkban áll. A *Links* sorozat eddigi ütés-szisztémái – melyeket belátásunk szerint rendelünk játékosainkhoz – új metódussal, a Real Time Swing-el gazdagodtak. Ennek elsajátítása s megértése egyszerű – valójában az egér mozgásával szimuláljuk az ütő mozgását. A korábbi *Links* verziók eddigi megoldásai hiánytalanul, finomhangolt formában kerülnek bemutatásra. Hű, a hely elfogyott, s még el sem ütöttük a labdát. Egy tipp a végére: játék közben tessék a képernyő aljára vonszolni a pointert. ITUKK!

Gyalog Zoltán

## értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	9
Élettartam:	8
Audio:	9
+	remek tájmodell
-	statikus vízmodell

8/10





# THE SIMS UNLEASHED

Kiadó: Electronic Arts

Fejlesztő: Electronic Arts Maxis Studios

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: P200, 32MB RAM, 3D 2MB

Formátum: PC

Web: [thesims.ea.com/us/about/unleashed](http://thesims.ea.com/us/about/unleashed)



Hosszú idő és néhány kitérő után kis családnak ismét visszatért szűkebb lakóhelyére, de immáron az új beszélgetési és ismerkedési tudásával, és a lehetőséggel, hogy szorgos mindennapjaikat már nem csak a szűk családi körben élik. Ebben a legújabb kiegészítőben is, mint azt már megszokhattátok az eddigiekből, megjelent egy teljesen új lehetőség - mégpedig az, hogy a kedvenc családtagoknak lehetnek háziállataik. Pontosabban örökre tudnak fogadni kutyákat, macskákat, és vásárolni tudnak papagájokat, teknőöket, iguanákat. A kutyákat és a macskákat a közelben lévő város (Old Town) egyik negyedében lévő állat adoptáló központban tudják családtaggá fogadni (itt lehet megvásárolni a többi állatot is) némi dollárok kifizetése, és az ígéret letétele után, hogy családtagként fogják kezelni őket. A családtag itt szó szerint értendő, hiszen az örökbefogadott állatkák képe még az alsó vezérlőpulton is megjelenik, és szinte pontosan úgy lehet őket is irányítani, ill. figyelemmel kísérni szükségleteik alakulását, ahogy azt a család „ember” tagjainál. Az új családtagokkal hazaérkezve első dolga legyen mindenkinek, hogy beszerezze a megfelelő hálóhelyet, és az etető felszerelést részükre (a papagájnak természetesen kalitkát), mivel ők is megéheznek, és enni csak a megfelelő edényből hajlandók, ill. energiával feltölteni csak egy jó vackon tudnak. Persze

nekik is lesznek higiénia igényeik, és társaságra is vágnak, így időnként vissza kell őket vinni az állatközpontba egy kis tisztálkodásra, és játszani kell velük, hogy ne érezzék magukat egyedül. A rendszeren gondozott új családtagot egy idő után el lehet kezdeni taníttatni különféle dolgokra - például, hogy a kutyus ne mindig az asztal alá végezze a dolgát, amit nem lehet onnan feltakarítani. Kiruccanni persze nem csak az állatközpontba lehet. A telefonon rendelt kocsit (mindig egy busz jön) megérkezése után, megjelenik a város térképe, ahol pontosan hét városrészbe van módunk ellátogatni. Az első volt tehát az állatközpont, amit „Pet Paradise”-nak neveztek el, a többi városrész pedig sorban a „Central Park”, a „Custer’s Market”, az „Old Town Quarter”, a „McArthur Square”, a „Lake Baret” és a „Gothic Quarter”. Minden helyszín más és más célt szolgál, de legtöbb helyen van étterem, kávéház, játszótér a gyerekeknek; a mama remekül tud pletykálkodni, vagy éppen flörtölni, a papa lejátshat egy biliárd partit, barátkozhat a környék lakóival, a gyerekek játszhatnak a többiekkel, a kis kedvenceink pedig ez alatt az idő alatt szabadon kószálhatnak a környéken. Mivel a kis családnak igen mozgalmas életet él, és idejük ugye annál kevesebb, telefonon fel lehet fogadni egy házvezetőnőt és egy kertészt, akik

lás természetesen elmarad. Itt említek meg egy érdekes hibát, mégpedig azt, hogy teljesen mindegy milyen ruhában indult útnak a család, mikor hazaérkeznek, a buszról mindig ugyanabban az otthon használt hétköznapi ruhában szállnak le. A kiruccanások helyszíneit tetszés szerint át lehet építeni, új bútorokkal berendezni, sőt egy teljesen új helyszínt is lehet építeni. A vásárlás menüben megjelentek azok a tárgyak és berendezések, amik a háziállatoknak kellenek - a kutyaháztól kezdve egészen a terráriumig, - sőt még kutyafürdőt is lehet venni. A játék többi része tulajdonképpen semmit nem változott. A család mindennapjai ugyanúgy telnek, ugyanúgy vágnak egymás, és más emberek társaságára, ugyanúgy veszekednek egymással a család „ember tagjai”, ha valami nem tetszik nekik, ugyanúgy tudnak ismerkedni, flörtölni, udvarolni, barátkozni - csak belépett a képbe a kutya és a macska, és már nekik is vannak igényeik, amiket szóvá is tesznek, illetve nyafognak, ha valami kell nekik. A játék grafikáján sem változtattak semmit, maradt még mindig ugyanaz a felülnézeti kép. A hangok sem változtak, sőt, sajnos visszatértek ugyanarra a halandzsra nyelvre, ami az alapjátékban van, csak éppen megjelentek az állatok hangjai. Összességében kellemes új poénokkal és eseményekkel bővült a játék: természetesen a „Sims” rajongóknak kötelező darab.

Makai Sándor



leveszik a vállukról a mindennapos takarítás, rendrakás, és a kert gondozásának az időrabló terhét. Az állatokról persze nekünk magunknak kell gondoskodni, mert valamiért a házvezetőnő nem hajlandó őket megfelelően etetni. A környékre, illetve a városba történő kiruccanás előtt a család „ember” tagjai át tudnak öltözni az alkalomhoz illő öltözékbe, és ha megérkezik a rendelt kocsit (busz), akkor az egész család - papa, mama, gyerekek, kutya, macska - felkerekedik, és együtt mennek mindenová. Ha valaki nincs otthon a családból - mondjuk a papa még nem érkezett haza a munkából, - akkor a kirádu-

## értékelő

Látvány:	5
Játszhatóság:	6
Élettartam:	6
Audio:	5
+	az állatok élethűen viselkednek
-	még mindig sok benne a hiba

6/10



# HEROES OF MIGHT & MAGIC IV THE GATHERING STORM

Kiadó: 3DO

Fejlesztő: New World Computing

Eredet: Egyesült Államok

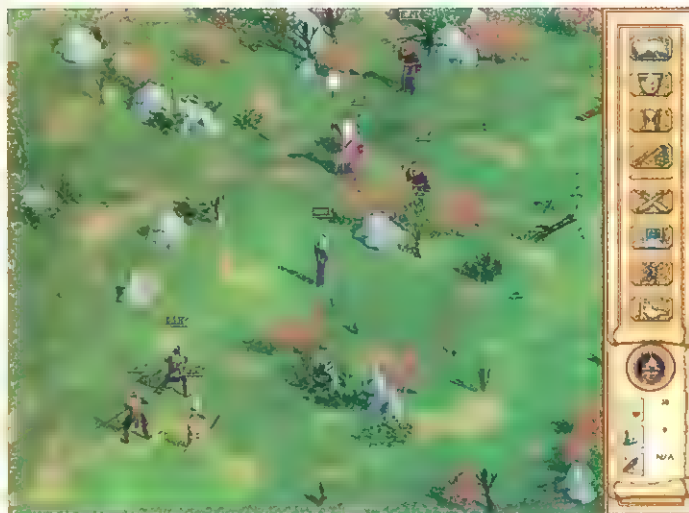
Konfig. PII 300, 128MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC, Mac

Web: [www.3do.com/mightandmagic/heroes4/expansions.html](http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/expansions.html)



Mivan Hexis, tüsszentgetünk?!



Alig-Halo screenshot

Az „egy játékhoz megjelentetett legtöbb kiegészítőt publikáló cég” versenykategória abszolút rekordere továbbra is a könnyen fogyasztható fantasyt propagáló 3DO. Ha 3DO, akkor *Heroes*, kiméletlenebb esetben *Legendák*-nak csúfolt, könnyfakasztó *CS-klón* szörnyeteg. S bár a *Heroes* mondanakör révén tucatnyi, alapvető jelentőségű szer kifejlesztése fűződik a cég nevéhez, a 3DO érdekes módon éppen azon területen hajlamos rendkívül csúnya botlásokat produkálni, mely pedig kvázi-jó hírnevét öregbíthetné. Na? Na? Innováció. Újítókészség, azt hiszem. Így például, a klasszikus epizódokat is soraiban tudható *Might & Magic* kilencedik részének szerencsétlen „újításai” már nem takargathatják a grafikus motor ványatag voltát, melynek ilyen formában már nem lehet esélye érdemben konkurálni a – na tessék – konkurenciával. A cég jelenkori megítélésének a mítikus stratégia – nesztek, flame :); tragédia – legújabb epizódja sem képes egyértelműen javára válni. Vélhetően az innovációs készség teljes hiányát felrova, elmarasztaló kritikáktól tartván, a 3DO átszabhatja a *Heroes* univerzum működését. Eredmény: lelkenedező, anyázó, csalódott játékosok tömegei, s ami a legszomorúbb: egy immár megosztott *Heroes* közösség. Baljós konklúzió gyanánt, röviddel a játék debütálását követően arról értesülhettünk, hogy a 3DO szélnek eresztette a *Heroes IV* fejlesztőcsapatát. A *Heroes IV* azonban *Heroes IV* maradt, még ha a 3DO – meglehet – legszívesebben „vissza is csinálná” az egészet. S mert a 3DO is 3DO maradt, a kiegészítő döm-

ping sem várta magára többé. Hölgyeim s Uraim: *Heroes of Might & Magic IV – The Gathering Storm Expansion Pack!*

## HATSZÍNŰ KAMPÁNYOLÓ MONYÓK

A *Gathering Storm* használatának alapfeltétele az előzőleg felinstallált *Heroes IV*. Persze ugyanarra a gépre. A bővítés feltelepítése után voltaképpen merőben új, átszabott játékuiverzumot kapunk, melynek gerincét hat kampány, tucatnyi scenario, illetve többjátékos módra optimalizált térkép alkotja. Vannak itt még: új kaland-színhelyek s hozzájuk dukáló szakrális questek, melyek megoldása – azon túl persze, hogy a TE kezében lesznek – ezúttal merőben más stratégiát követelnek meg a játékostól. Állítják a bővítés létrehozói. A kampány alapvetően ötletes felépítéssel bír. A fő-fő kampánynak voltaképpen a bővítés címével megegyező *Gathering Storm*ot tekinthetjük, ámde: a kezdetekkor az nem hozzáférhető. Van ugyanis ez a Hexis nevű karakter. Nagyon gunyoros fazon, sőt a vele született negatív energia révén ott tartózkodási idejével egyenes arányban gyakorol destruktív hatást környezetére, méghozzá pusztító jelenlétével. Nem rossz, bár ilyet én is tudok. Hexis hatalma egyre csak nő és nő, míg egy napon oly hatalmassá nem lesz, hogy immár csak öt Hős egyidejű kooperációja akadályozhatja meg kövér fej vöröshagymákon élő Öt a Birodalmak teljes megrontásától. Az első öt hadjárat során voltaképpen ezen öt Hős összeverbuválása jut

feladatrészünkül, kiket aztán a hatodik, fő kampány során a Zakkant Hexis irdatlan hordái ellen vezethetünk. Hajrá!

## KÖTELEZŐ KEGYTÁRGYAK

A kiegészítés tucatnyi, egész pontosan 16 új varázstárgyat tartalmaz, melyek közül hetet fel is sorolok: Ring of Light, Cloak of Darkness, Tiger Armor, Tiger Helm, Frost Hammer, Harmonic Chainmail, Flame of Chaos. A kiegészítés tartalmaz továbbá négy új teremtményt is – s noha ettől a számtól hanyatt esni nem fogunk, dühödt csapásaiktól már esélyünk lehet erre.

Sajnálattal kell közölnöm ugyanis, hogy az új négy rémség kivétel nélkül, mind-mind Hexis hadait erősítik. Az új adventure-locationök legalább nyolcan vannak, sőt egyes szórásuk révén kétségtelenül elmondható, hogy üdvözlő mértékben színesítik a játék taktikai lehetőségeit is. A kiegészítéssel szuverén, az új elemeket s lehetőségeket kezelni s hasznosítani képes küldetésszerkesztő érkezik, mely térképei s küldetéssorozatai sejtethetően csak a bővítéssel támogatott verzióval képesek együttműködni. Összességében egy olyan kiegészítővel ismerkedhettünk meg, ami nagyon jó fog lenni azoknak, akik már megismertkedtek az eredeti résszel és elmondhatom, hogy ez a rész nagyban színesíti a többjátékos részt is, így bátran ajánlom azoknak, akik szeretik az eredeti részt is.

Gyalog Zoltán

## értékelő

Látvány:	7
Játszhatóság:	7
Élettartam:	6
Audio:	5
+	Az első
-	De nem az utolsó
6/10	



# Budget játékok

## MAT HOFFMAN'S PRO BMX

**Kiadó:** Activision

**Fejlesztő:** LTI Gray Matter

**Megjelenés:** 2001.

A múltkori **Kbyte** hasábjain olvashattatok a deszkázók istene, Tony Hawk mester játékfeldolgozásának második részéről. Most ismét egy extrém sportágat megörökítő program következik – ezúttal a BMX banditák mindennapi életébe nyerhetünk bepillantást. A játékot nem a *THPS*-es Neversoft, hanem az LTI Gray Matter követte el, de az engine ugyanaz. (Nem, ez NEM az a Gray Matter, akiknek többek között az *RtCW*-t köszönhetjük.) Persze a *Pro BMX* sem maradt fenegyerek nélkül; az extrém sportokat „megjátékosító” Activision O<sub>2</sub> a 14 éves kora óta bicajozó Mat „The Condor” Hoffman-t látta a legalkalmasabbnak erre, aki a maga tízszeres világbajnoki címével legalább akkora gurúnak számít Amerikában, mint „Anti bácsi”. Nem véletlenül díszleg ott a ’kondor’ fedőnév, emberünk ugyanis előszeretettel míveli a szó szerint magasröptű trükköket; ő tartja a ’High Air’ világrekordot: egy alkalommal 27 lábnyi magasságra sikerült elrugaszkodnia egy 24 láb magas rámpáról - csoda, hogy nem térítették el a terroristák...

A *THPS 2*-höz hasonlóan itt is figurázhatunk, ahogy kedvünk (és kreativitásunk) tartja, persze csak biciklihez mért korlátokon belül – de akár a materiális világ korlátjain is. A prógi elindítása után egy, a *THPS 2*-éhez hasonló felépítésű menü fogadja a piruettezni vágyókat. Kínálata: Career Mode, Two Players, Single Session, Free Ride, és persze alul virít egy szokásos Park Editor is. Ezek többsége ismerős lehet az említett deszkás játékból is, azért gyorsan daráljuk végig őket. A Karrier módban különböző feladatokat kell teljesítenünk. A feladatok is *Tony Hawk*-osan phintagyuák - hol lámpaburá-

kat kell „szétszórtságra bírunk”, hol kihelyezett budikat kell feldöntögetnünk; aberrált ötletből itt sincs hiány. Minden egyes kilőtt feladat egy 'Cover'-t ér; a további pályák eléréséhez az ahhoz kiszabott mennyiségű cover begyűjtésével kvalifikálhatjuk magunkat. Two Players alól host-olhatunk, vagy join-olhatunk multiplayer játékot, ugyanakkor találunk itt egy „Horse Game” titulusú opciót is. A Horse Game-et egy gépen 2 player nyomhatja; a feladat az, hogy EGY ugrással minél több pontot kaszáljunk be, lehetőleg többet, mint amennyit a haver fog. Fontos, hogy ne rontsuk el az ugrást, ellenkező esetben a prógi minden hibás ugrás után egy betűt ajándékozik nekünk a 'Horse' szóból. Ha a bénábbik fél „sikeresen” összegyűjtötte mind az ötöt, a játék lónak fogja minősíteni – ő tehát a mérkőzés vesztese. A Single Session és a Free Ride pontok teljes egészükben megegyeznek a *Tony Hawk 2* hasonló elnevezésű játékmódjaival; a Single Session-ben tehát két perc alatt kell pontot gyűjtenünk, a Free Ride pedig az időkorlátot hanyagoló gyakorló módnak felel meg. A *THPS*-ben azt is megszokhattuk, hogy sportolónk abilitásait pontok vásárlásával turbósíthatjuk fel. Ez egy kicsit módosult a *Pro BMX*-ben: itt a drótszámár részeit vethetjük alá finomhangolási procedúrának. Egy részegység megbizsgálásával az egyik tulajdonság javul, a másik romlik egy-egy pontot; hogy egy példával is éljek: kerékvastagság megválasztásánál a vastag abroncs visszavesz a gyorsulásból, viszont jobban tapad tőle a kerék, vékony gumi esetén vice versa.

Akinek a *THPS 2* tetszett, annak valószínűleg a *MHPB* is elnyeri a tetszését. Erre a zenei felhozatal akár önmagában is okot adhat; itt is megtaláljuk a punk-rock, a rap és a lightosabb metal hírhedtebb tudorait. Aki gyerekkorában pattant utoljára BMX-nyeregbe, annak itt egy alkalom, hogy felidézze a régi emlékeket – kicsit extrémebb módon...

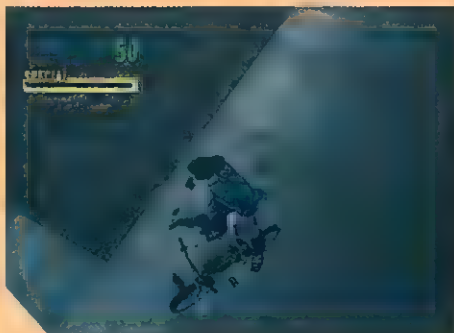
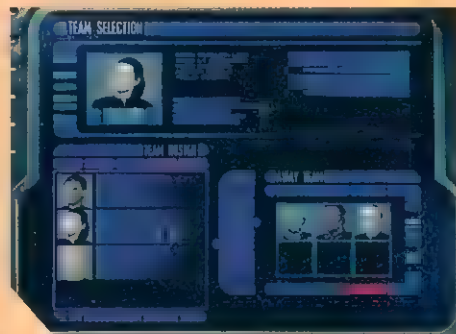
## STAR TREK – AWAY TEAM

**Kiadó:** Activision

**Fejlesztő:** Reflexive Entertainment

**Megjelenés:** 2001.

Csillagidő: 2001; az Activision kiadja a Reflexive Entertainment fejlesztette *Star Trek: Away Team*-et. A játék megjelenése nem kavart túlságosan nagy vihart, mégis többnyire pozitív visszajelzéseket kapott a médiától – jogosan. Személyes benyomás szerint az a véleményem az *Úrszerek* sorozatról, hogy régebbi játékfeldolgozásai elsősorban a rajongói réteget vették célkeresztbe. Az újabb *Star Trek* próbálkozások mintha perspektívát váltottak / szélesítettek volna – az egyszerű *Alien*, avagy *Star Wars* fanatikus is ugyanúgy el tudott velük szórakozni, mint bármely más világban játszódó programmal, még ha esetleg utálta is a „konkurens sci-fi” világát. Ez nem lehet véletlen, hiszen a sorozat frissebb reprodukcióinak többsége nívós darabnak bizonyult. Jőmagam például sosem merültem bele a *Star Trek* univerzum bugyraiba, mégis el tudok szórakozni a *STAT*-tel. Látható módon a Pyro-ék *Commandos*-a által kitaposott ösvényen bandukolt a kicsike: izometrikus nézet, szépen kidolgozott 2D-s környezet, taktikát igénylő feladatok, és persze egy csapat az ellenséges (Romulan, Borg) erők eliminálására; műfaji meghatározás alapján tehát taktikai stratégiának lehetne csúfolni. A pályák előtt lehetőségünk nyílik „szkvadmembrőreket” választani; küldetéstől függően maximum hat embert teleportálhatunk a vérmezőre, szelekció alatt azonban jóval nagyobb létszámból csemegezhethetünk. A küldetésre ítélték persze nem holmi kiképzetlen barbárok, kész „szakembereket” választathatunk a team-be. Jó, ha van például medikus a brigádban, de az erőterek és egyéb





„űrvívmányok” megbuherálására alkalmas technikus is fontos magját képezheti az alakulatnak. A missziók előtt ki is írja a progi, hogy milyen speciális tárgyakra lesz szükség; ha például számítógépes rendszerbe kell hackelnünk, akkor választanunk kell egyet a technikusok közül, akik a szükséges tárgyakon felül általában más extra felszerelést is hordoznak az inventoryban, amivel szerencsésebbé tehető egy-egy küldetés végkimenetele – többnyire egyik sem ugyanolyan, mint ami a listán mellette lévő tag zsebében lapul. Ugyanígy a javasolt (recommended) tárgyakat is feltünteti a program, ezért előnyös, ha olyan embereket válogatunk a csoportunkba, akiknél a játék által javasolt tárgy megegyezik a bizonyos „extra felszereléssel”. Single Player kampányra fókuszálva választásunkat összesen 18 szinten kell végigverekednünk magunkat, és persze a kihagyhatatlan Multiplayer részleg is helyt kapott. A kivitelezés minősége mindenképpen előkelőbb pozíciót foglal el a 2D-s produkciók között, mint átlagos társai esetében. A grafikai megoldások letisztultak, szépek és nem elmosottak; a látványeffektusok mutatósak, a phaser sugara is nagyon pofásan néz ki. [A phaser mellest nem csak gyilkolóeszköz; előfordul, hogy csak be kell „ájultatnunk” (stun) vele az ellent.] Jó - és hasznos - dolog volt még a 'Pause Time' lehetőség is; az Enter-rel pauzálhatjuk / unpauzálhatjuk a játékot, közben pedig kiadhatjuk az instrukciókat, csakúgy, mint a *Forgotten Realms* világban játszódó RPG-kben. Gondolom mondanom sem kell, hogy a gépigény fordítottan arányos a 'kikapcsolódás' skála felfelé gradáló értékeivel: egy „mezei” 233-ason, 32 MB RAM mellett vígan elkocog a cucc. *Commandos*, *Star Trek*, *Fallout Tactics* rajongóknak, és szórakoztató játékokra vágyóknak kihagyhatatlan darab.

## STAR TREK VOYAGER – ELITE FORCE

**Kiadó:** Activision

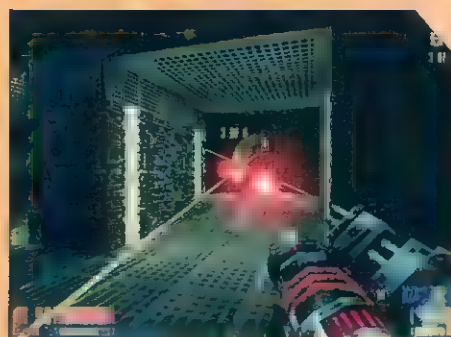
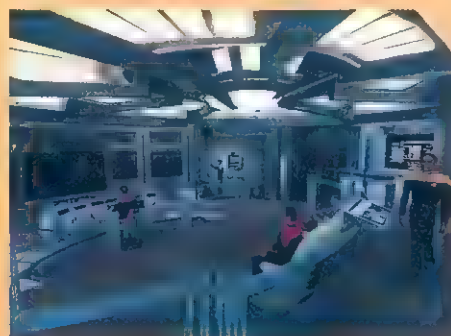
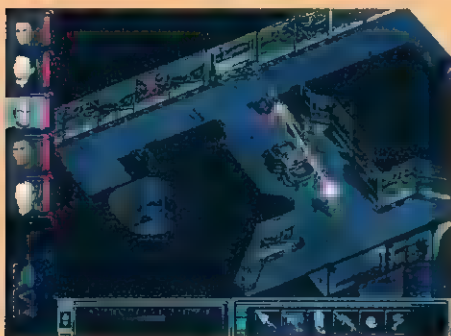
**Fejlesztő:** Raven

**Megjelenés:** 2000.

A 2000 őszén megjelenő *Voyager - Elite Force*-ot méltán nevezték az egyik legjobb *Star Trek* világban játszódó játéknak – rám, mint „kivűlállóra” például olyan hatással volt, hogy rögvest megértettem, miért van ennyi fanatikusa az *Űrszekerek* mítosznak. Nem csak aprólékos, igényes kivitelezésével, de a Sierra FPS-eiben átélt hangulattal / játékmenettel / történettel is lenyűgözte a játékosközönséget. A fejlesztési munkálatokról a Raven gondoskodott, a csapat, akik a *Soldier of Fortune* duóval lepték meg a virtuális világ mészárosait, jelen pillanatban pedig a *Quake 4* fortyog az űstűjkben. Az engine felelősei Carmack apóval DOOM-táiták meg a licenszjogokat, az *Elite Force* alatt tehát az id *Quake III* motorja ketyeg. (Itt meg is jegyezném, hogy a STVEF rendkívül dinamikus használja az engine-t. Az én ketyerémen az ugyancsak Q3 motort használó *Jedi Knight II* például hajlamos volt a framerate-et a béka hátsó fele alá lökni, annak ellenére, hogy szerintem nem spiccelték annyira maxra a grafikát. Ki merem jelteni, hogy az *Elite Force* abszolút nem rondább a JK2-nél, a korrektül végzett optimalizálás miatt pedig nem lép fel a „Lyukasarc Ltd.” FPS-ében meg tapasztalható negatív effektus.) Az install-t követően a Single Player mód elindításához használatos ikon mellé egy másik is desktopra kerül, ez utóbbi a Multiplayer vérontást jelöli. A 'Holomatch' elnevezésű többjátékos lövöldözés hasonlít a Q3 meccseire, persze itt totál más pályák (szám szerint 16 csatátér, az engine-t szolgáltató játékból ismerős game-módokkal) powerup-ok és fegyverek állnak a hantelni szándékozók rendelkezésére. Aprópó, fegyverek: a standard phaser-től

kezdve a gígatáp csúzlíkiig mindenféle nyálánkságot megtalálunk az arzenálban, az összes karabélynál a másodlagos tüzelési módot használva is piríthatjuk az arénában szökdécselő vetélytársainkat, vagy – Q3 után szabadon – akár botokat is! (Ez így már teljesen olyan, mintha 2 játékot kapnánk az *Elite Force* megvásárlásával.) S hogy az egyjátékos mód miért sikerült kiemelkedően jóra? Erről is essék hát néhány szó. Ahogy haladunk előre a történetben (mert hogy sok unalmas shooter-rel ellentétben itt arra is volt idejük a fejlesztőknek), a játékmenet egyáltalán nem válik lapossá, szinte mindig valami újdonságot kínál a program. Vagy vegyük csak a következő szituációt: a progi elején a Borg-gyilkos 'I-Mod' fegyvercsoda begyűjtésére kell indulnunk (mert hogy más fegyvert nem kimondottan tartanak „meggyőzőnek” cyborg barátaink), a kapszulákban álló Borgok közül pedig az egyik megmozdul. Effektív fegyver hiányában: para funkció bekapcs, pulzus 200%-a lesz a normálisnak, pucolás van! És ami a legjobb: a negyven pályán elterülő mű tele van tűzdelve az ilyen, és ehhez hasonló részekkel, hangulatfokozó aprósággal. Olyan is előfordul, hogy a Hazard Team (aminek főhősünk, Ensign Munro is oszlopos tagja) más csapattagjai is besegítenek az irtásba – persze a kooperatív társak mesterséges intelligenciája is színvonalasra lett megírva. Annak ellenére, hogy nem kell a NASA-nál könyörögnünk a megfelelő hardware-ért, az *Elite Force* igen magas színvonalon prezentálja a *Star Trek* világot – ajánlom minden first person lövésznek, akinek eddig nem volt szerencséje ehhez a remekműhöz, és persze az *Űrszekerek-rajongók* se felejtsek el érte beugrani egy közeli retailerhez; ha a leírás alapján kedvet kaptatok hozzá, a csalódás lehetősége egyszerűen ki van zárva!

Furulyás Ádám





# Icewind Dale II

Útravaló

„A legjobb cikkek azok, amik a játékról szólnak.” – mondta egyszer Sz.JVC. Tényszerű kijelentésének igazságtartalma nem kicsi, viszont nagy. Vegyük észre: úgynevezett rohanó világunk, mely avatott spekulánsok szerint mind kevesebb s kevesebb teret enged egykoron szent értékek számára, természetesen nehezíti az összetettebb játékokat illető, kimerítő tájékoztatást. Mindez azonban semmit sem változtat azon az egyszerű felismerésen, mely szerint a napjainkban publikált játékok bizonyos hányada komolyabb figyelmet érdemel, sőt hinni merem, hogy egy-egy komplexebb anyagot illető behatóbb elemzés akár hónapok távlatából is méltó lehet a játékos társadalom figyelmére. Bizony-bizony mondom néktek, nem hord cikkíró hátán e Föld, ki ne érezte volna szükségét legalább egyszer annak, hogy még két, még tíz, még ötven mondatot kanyarintasson az akkor már nyomtatásban megjelent íráshoz. Az ilyesmi borzasztóan rossz érzés, sőt pusztító léte az adott játékot érintő, nagyfokú méltánytalanságnak mondható. Ezért, s nem másért igyekszem most megosztani Magnifikáns Köreitekkel *Icewind Dale II*-zés közben szerzett tapasztalataimat, mintegy szem előtt tartandó a Sz.JVC. által tolmácsolott legfőbb szabályzó elvet. Tartson velem, kinek mersze van.

A tökéletes party megalkotásánál csupán a totálisan tökéletlen csapat létrehozása lehet nehezebb feladat. S noha jóféle CRPG-ben főlösiéges kasztnak léteznie nem szabadna, csapatunk s így karaktereink megalkotásakor mindössze két főbb szempontot célszerű szem előtt tartanunk. 1: Ölnünk kell. 2: Méghozzá rengeteget. Tudni kell, hogy a statisztikák s szabályok tömegein keresztül szimulált gyilkos művészete remek dolog – egészen addig a pontig, míg átlátjuk s megértjük az összefüggéseket. Lévn, hogy az *Icewind Dale II* információk blokkja – elérhetőség: „r”, majd ott „information” – kimerítő részletességgel tárgyalja az alapvető tudnivalókat, a statisztikák s magyarázatok száraz s nem kevésbé nyers fordítása helyett inkább a kasztok, s a mágia kivonatolt használhatóságát vizsgáljuk. Hat karakter – mely lehetséges karakterszámot az *Icewind Dale II* rendelkezésünkre bocsát – sok ám. Így az íratlan szabályok klasszikus mágus / pap / tolvaj / harcos felállítását már a kezdetektől is hatékony módon kamatoztathatjuk. Innentől fogva mindenkinek saját belátására van bízva, mely javaslatokat fogadja el, s melyeken módosít. Egy példamodell: két darab húsdaráló előre. Praktikus lehet barbárokat indítanunk, lévén irgalmatlan HP bonuszaik s a Rage üzemmód révén minden közelharc-orientált kaszt leggorombábbjának mondhatjuk őket. Egy, azaz egy darab, lehetőség szerint a harci kalapács forgatásában is járatos pap középre – jön egy tolvaj,

kit autentikus „kanfidünt-ebiliti” mellett nem árt távolsági fegyverek elsajátítására ösztönöznünk, míg a sort két varázstudó zárja. Figyelem: ez csupán egy modell a lehetséges, közel végtelen számú variáció közül. A party alapú CRPG-k egyik legizgalmasabb kihívása csapatunk megalkotásával, karaktereink fejlődésével, összedolgozási készségével jelent egyet – a fenti modell sokkal inkább tekintendő irányadónak, semmint pontról-pontra követendő példának. Ne feledjük azonban, hogy kalandozásaink során ténykedéseink java részét irányított, még ha rendkívül szórakoztató taktikai elemekkel is szőtt hack 'n' slash jelenti majd – két mágussal könnyebb. Akár a *Diablo 2*, az Infinity legújabb kikeltése is kész megmutatni a kisebb-nagyobb vérontások következtében földre pottyanott anyagi javakat: Alt billentyű. A jó kalandozó esőben, hóban, napsütésben egyaránt szívesen hódol a hullaportya – továbbiakban looting – örömeinek. Hasonlóan a placon lévő Infinity játékokhoz, az *Icewind Dale II* útkeresése is rossz – így hat, tetemeken kóválygó karakter tükrében igen nehéz átlátni a dolgokat. Nagyobb fightokat követően ráadásul a hullakupac is hatalmas, így tolvajunkat erősen javallott loot-specialistaként is foglalkoztatnunk. Mindez annyit tesz, hogy maradék öt karakterünk főbb feladatául az ég kémlelését adjuk meg, míg tolvajunk lootingol. Fokozandó a karakter tárcapacitását, jó ötlet lehet átcsoportosítani hozzá a Bag of Holdingokat, ám ésszel ám: potionöket s ilyesmiket érdemesebb szórtn tartanunk karaktereinknél, sose lehessen tudni, mikor kap valamelyikük egy irgalmatlan tockost via szívfpát. S noha a legdurvább fight közben is átdobhatjuk valamely karakter valamely itemjét valamely más karakternek, bizonyos „karakterek közötti távolságon” túl már nem élvez érvényt a szolgáltatás.

Túl az egész hihető sztorin, az *Icewind Dale II* legizgalmasabb része egyértelműen a remekül implementált, gazdag felszereltségű mágiarendszer. Ne feledjük, a mágia valamely iskolájára szakosodott varázstudóknak továbbra is számolniuk kell az ellentétes iskolákkal, így például nekromantáink teleprűszkölők köntösüket egy az Illúzió, avagy Bűvölet Iskoláját magáénak valló scroll láttán. Apopó, scrollok: hiába is a szuperhumanikus intelligencia, a scrollok varázskönyvünkbe való bemásolásakor bizony esély van a procedúra eltörlésére. Konklúzió: a rutinos mágus először kasztol save game-et, majd csak azután use-olja a varázstintát. A 3<sup>rd</sup> Edition írói megfigyelték, hogy a 2<sup>nd</sup> Editionos Haste irgalmatlanul tápos bűvige. A jó öreg Haste megmaradt, ám új formájában csupán egyetlen karakterre hat. Profíja szerint a spell megduplázása a célpont cselekvési sebességét, ily módon

az rendkívül gyors tempóban változtat helyet, valamint normál támadás / kör értékei is megduplázódnak. A Haste-el áldott harcosra illendő rányomni még egy Champion's Strength-et, mely 4+1d4 értékben növeli emberünk fizikai erejét. Ez kérem, irgalmatlan táp: sebzés-bonusz hegyek. Perverz egyedek még megspékelhetik az egészet az első szintű Cat's Grace bűvigével – lőn, sem kristály, sem jég gólem nem állhatja dühödő orkunk rohamait. Magasabb szinten aztán hozzáférhető lesz a Blood Rage bűvige – riasztóan bika spell, ám használatra rendkívül kockázatos: az örvendeztetett fél habzó szájjal szedi cafatokra a hozzá legközelebb állókat, így – sajna – szövetségeseit is, ha azok a közvetlen közelben figyelnek. Általános-ságban elmondható tehát, hogy a spelleket érdemes lehet „kombók” formájában IS kamatoztatnunk. A második szintű web még a játék későbbi fejezeteiben is hasznunkra válik, hatékonysága kimagasló. Mindössze arra ügyeljünk, hogy saját karaktereink ne menjenek a hálállal borított területekre – lévén az abba gabalyodott karakterek 99%-os tehetetlenségre kárhoztathatók. Később persze szert teszünk a klasszikus, területre ható destruktív spellekre is, lásd a jó öreg fireballt, avagy a roppant brutálissá „implementálódott” cloud killt. Ilyenkor már alkalmazható a nem kifejezetten elegáns, ám kifejezetten látványos feltartóztatós-harcmodor. Kardforgatóink két oldalról nekiron-tanak az ellenséges csoportosulás védelmi vonalainak, míg mágusaink szimultán módon kasztolják a fireballokat. A hatás garantált, harcos ifjaink rosszallása a fightot követő pihenés után nyihítható. Mint látni fogjuk, a játék varázstudói meglepően intelligensen operálnak a spellekkel – alapvető jelentőségű hát a silence nevű papi bűvige – varázstudók láttán mindenképpen célszerű első ízben velük törődnünk. Jó választás lehet a szempillantás alatt elkasztolható magic missile, melynek jó esélye van a spell befejezése előtt megszakítani a célpont koncentrációját, illetve a Melf's Acid Arrow: ez jó, mert több körön át sebi a célpontot. Trollok permanens lenyugtatására is használható, csakúgy, mint a tűz alapú támadó spellek mindegyike. Apopó, koncentráció: varázstudóink kapcsán vitális jelentőségű adottság – tessék csak felvenni. Használatával még fizikai sérülés esetén is sanszunk lehet befejezni az óhajtott bűvigét. Ne feledjük azonban, hogy ellenséges mágusoknak is birtokában lehet ezen képesség, így a kasztolás közben sikerrel betámadott varázstudó még nem feltétlen garancia a varázslatrontásra. Sajna elfogyott a hely. Nem kizárt azonban, hogy Móka Miki Varázsiskolája jövő hónapban is jelentkezik, méghozzá küldetésorientált tippsokor képében. Akarjátok?

Gyalog Zoltán



# VÉSZHELYZET 2



TRAVELBOX  
HUNGÁRIA KFT.

## Túlélőcsomag karácsonyra...

MAGYAR  
NYELVEN



# A kelták királya

MAGYAR  
NYELVEN



TRAVELBOX  
HUNGÁRIA KFT.

RUSSO bitárv  
GAMES  
HAEMIMONT  
GAMES

# TILMUN

a sötétség ösvényén

MAGYAR  
NYELVEN



## ...ha unod a bejglit!

# TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.

www.travelbox.hu, 06(37)315-905



Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1329 Bp., Pf: 24) annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán találhat— megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát!

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

\*A postaköltséget a táblázat alapján számolhatod ki.

**Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindössze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.**

db.	postaköltség
1	77,- Ft
2	95,- Ft
3 - 7	250,- Ft
8 - 17	560,- Ft
18 - 35	640,- Ft
36 - 60	740,- Ft

Az 576 KByte 1990-1999-es számai 100 Ft/db (+postaköltség\*), 2000-es számai 150 Ft/ db (+ postaköltség\*), a teljes 2001-es évfolyam 2002 Ft/11 db (+postaköltség\*) áron megvásárolható boltjainkban, vagy megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól.

(1329 Budapest, Pf.: 24)

Frissítve: 2001. szeptember 1. napján  
A 576 KByte című újság 2001. szeptember 1. napján  
született.

## PARTNEREINKNÉL MINDIG KAPHATÓ A LEGÚJABB 576 KBYTE

Amennyiben ön is szeretne partnerünk és forgalmazónk lenni, valamint cége ingyenes hirdetését ezen az oldalon megjelentetni, keresse szerkesztőségünket a 369-2686 telefonszámon, vagy a [tiajos@576.hu](mailto:tiajos@576.hu) ILL. [FRIGYES.BISCHOF@576.HU](mailto:FRIGYES.BISCHOF@576.HU) e-mail címen.

**SZERVÍZ!**  
**MÁTRIX, TINTASUGARAS,**  
**LEZERNYOMTATÓK GYORS**  
**JAVITASA! DÍJTALAN**  
**BEVIZSGÁLÁS**  
**BP. 1083. SZIGONY U. 9-11**  
**TEL.: 323-0-323,**  
**06-30-9-510-510**

**X MULTIMÉDIA SHOP**  
**Üzletünk és házimozi**  
**bemutatótermünk címe:**  
**1133 Hegedűs Gy. u. 63.**  
**Tel: 06-1-239-6761**  
**WWW.XMS.HU**

**Magép PC**  
Számítástechnika. Studio  
Alkatrészek, konfigurációk, forgalmazása  
Játék és ügyviteli szoftverek, kiegészítők  
értékesítése  
Üzletünk: 2600 Vác, Zrínyi u. 5  
Telefon: 127-510-191  
Fax: 127-510-190  
E-mail: [magep\\_pc@vnet.hu](mailto:magep_pc@vnet.hu)  
[magep@erintnet.hu](mailto:magep@erintnet.hu)

**HAND-2-UP HÁZ**  
Kedvező árakkal várjuk önöket!!  
XVI. Szlovák. 86  
T: 409-12-83

**PC CLUB**  
17 db hálózatra kötött gépen  
game & internet  
nyitva: 12-22-ig  
8-10 fő esetén akár non-stop is  
Cím Bp IV. ker Virág u. 9.  
Tel: 369-25-23

**NEO COMPUTERS**  
Dunaújváros, Vasas út 53.  
Tel.: 25/500-040  
Mobil: 30/2174257  
E-mail: [neo@neocomputers.hu](mailto:neo@neocomputers.hu)  
[www.neocomputers.hu](http://www.neocomputers.hu)  
**CD írás 100 Ft!**  
**VIVAnet** - számítógépek, alkatrészek értékesítése,  
- számítógépek helyszíni és szervizes javítása,  
- hálózatok tervezése, telepítése  
- monitorok, nyomtatók javítása  
- VivAnet Internet előfizetés  
- Postabankos áruhitel ügyintézés  
A város legjobb árával várjuk Önöket.

**FRAEL**  
Computers eladás és szervíz  
Fraelcomp Számítástechnika  
Vásároljon tőlünk számítógépet otthonra, vagy alkatrészeket cégének.  
Használt és új számítógépek, kezdőtől a profiig.  
Kérje tájékoztatónkat, mi igény szerint összeállítjuk gépét a legjobb  
minőségben, a legjobb áron.  
Cím: 1042 Bp. Árpád u 39-41  
Tel/Fax: 06(1)399-0952  
E-mail: [fraelcomp@elender.hu](mailto:fraelcomp@elender.hu)

**NEO COMPUTERS**  
Székesfehérvár, Radnóti tér 3-4  
Mobil: 30/2174257  
E-mail: [neo@neocomputers.hu](mailto:neo@neocomputers.hu)  
[www.neocomputers.hu](http://www.neocomputers.hu)  
**CD írás 100 Ft!**  
**VIVAnet** - számítógépek, alkatrészek értékesítése,  
- számítógépek helyszíni és szervizes javítása,  
- hálózatok tervezése, telepítése  
- monitorok, nyomtatók javítása  
- VivAnet Internet előfizetés  
- Postabankos áruhitel ügyintézés  
A város legjobb árával várjuk Önöket.



# Hézagos a gyűjteményed? Tudod, mi a dolgod...





# Cinkelt lap

## Mókusvakítás, örök veszteseknek

### BEACH LIFE

**ALT + SHIFT + \$**

Kapsz 5000 dollárt

**costa del dosh**

Nem fogy a pénz

**quick quick quick!**

Gyors építkezés

**all buildings**

Minden épület építhető

### EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

Játék közben az [ENTER] megnyomása után írd be a következő kódokat, és az érvényesítésükhöz ismét nyomd le az [ENTER] -t. A felsorolt kódok csak "Random Map" játékmódban működnek!

**you said wood**

1000 fa

**my name is methos**

Teljes térkép és minden termékből teljes mennyiség

**all your base are belong to us**

Minden termékből kapsz 100.000 egységet

**creatine**

Kapsz 1000 vasércet

**asus drivers**

Teljes térkép

**boston rent**

Elfogy az arany

**the big dig**

Nincs termelés

**ahhcool**

Játék elvesztése

**atm**

Több arany

**uh, smoke?**

Nincs erdő

**headshot**

Minden objektum eltűnik a térképről

**display cheat**

Cheat kódok kilistázása

**somebody set up us the bomb**

Játék megnyerése

### PRISONER OF WAR

Menj a jelszó (password) képernyőre, ott írhatod be a kódokat, de ügyelj a kis és nagybetűkre.

**alltimes**

Minden aznapi esemény

**gerlan**

A GS szint kivételével minden szint teljesítve

**Boston**

FPS nézet

**Foxy**

Fej fölül nézet

**Muffin**

Az örök új méretet kapnak

**defaultm**

Minden szint lezárva

**coretimes**

Minden lényeges esemény lezajlik

**farleymydog**

Nincs fontos esemény csak az aktuális

**Quincy**

Az új őrség mindenről tud

**Togsavecan**

Játék közbeni mentés bekapcsolása

**Dt**

Készítés ideje

**Fatty**

Nem találhat el

**Dino**

Végtelen pénz és szikla

### UNREAL TOURNAMENT 2003

A cheatok használatához vagy a ['] gombot kell megnyomni, hogy előjöjjön a konzol, vagy a [TAB] billentyűt, hogy előugorjon a gyors konzol.

**God**

Isten mód

**Amphibious**

Nem fulladsz meg a víz alatt

**Fly**

Repülő mód

**Ghost**

Átjárás a falakon

**Walk**

Normál módra kapcsolás

**Invisible <true>**

Láthatatlan mód bekapcsolása

**Invisible <false>**

Láthatatlan mód kikapcsolása

**Teleport**

Ugrás arra a pontra, ahová a szálkereszt mutat

**AllAmmo**

Minden lőszer és elérhető fegyver

**Allweapons**

Minden fegyver

**Loaded**

Minden lőszer és az összes fegyver

**SkipMatch**

Az aktuális játék megnyerése, és ugrás a ranglétrán

**JumpMatch <szám>**

Pálya és ranglétra ugrás. Például JumpMatch <43> = ugrás a 3. sz. pályára, előlépés a 4. rangra.

**LockCamera**

Kamera rögzítése az aktuális pozícióban

**ViewBot**

A kamera körbejárja a látható botokat

**ViewFlag**

Azt a szereplőt mutatja a kamera, aki a zászlót viszi

**ViewPlayer <név>**

Kamera átváltása az adott nevű játékosra

**ViewActor <név>**

Kamera átváltása az adott nevű szereplőre

**ViewClass <név>**

Kamera átváltása az adott nevű osztályra

**KillViewedActor**

Szereplő megölése (akit a kamera követ)

**Avatar <név>**

Az adott nevű osztály zálogának megszerzése

**Summon <név>**

Adott nevű tárgy megidézése

**SetCameraDist <érték>**

A kamera-látótávolság beállítása

**SetGravity <érték>**

Gravitációs erő beállítása

**SetJumpZ <érték>**

Ugrás-magasság beállítása

**SetSpeed <float>**

A játékos földön és vízben történő mozgási sebességének beállítása

### ICEWIND DALE II

A konzol előhívásához nyomd meg a [CTRL]+[TAB]

billentyűket, majd írd be az ablakba:

ctrlaltddelete:enablecheatkeys {} . Ezután a következő

billentyűkombinációk lesznek használhatóak:

**[Ctrl] + A**

Karakter tulajdonságlap megtekintése

**[Ctrl] + S**

Tulajdonságlap bezárása

**[Ctrl] + C**

A fejezetet bevezető mozi ismétlése

**[Ctrl] + F**

Karakter körbejárása

**[Ctrl] + M**

Hibaellenőrzési információ

**[Ctrl] + J**

A csoport teleportálása, ahová az egérkurzor mutat

**[Ctrl] + Y**

A kiválasztott karakter(ek) halála

**[Ctrl] + K**

A kiválasztott szörny megölése, vagy karakter kidobása a játékból

**[Ctrl] + R**

A kiválasztott karakter meggyógyítása

**[Ctrl] + U**

Szabad tapasztalatszerzés

**[Ctrl] + X**

Kilördlik a mutató és a kereső aktuális pozíciója

**[Ctrl] + 1**

Páncél szint emelése

**[Ctrl] + 2**

Sötét lesz a képernyő

**[Ctrl] + 3**

Világos lesz a képernyő

**[Ctrl] + 4**

Meglátod az akciót kiváltó képpontokat

**[Ctrl] + 6**

Karakterváltás a következőre

**[Ctrl] + 7**

Karakterváltás az előzőre

**[Ctrl] + 9**

Meglátod a karakter körülvevő érzékeny területet

Tárgyak megszerzése

A konzol előhívásához nyomd meg a [CTRL]+[TAB]

billentyűket, majd írd be az ablakba:

ctrlaltddelete:createitem ("Tárgy neve", darabszáma)

Például: ctrlaltddelete:createitem ("00BELT03",1)

**00BELT03**

Belt Of Bluntness

**00BELT04**

Belt Of Piercing

**00BELT05**

Belt Of Beautification

**00BOOT02**

Boots Of Stealth

**00BOOT03**

Boots Of The North

**00BOOT04**

Boots Of Avoidance

**00BOOT05**

Boots Of Grounding

**00BOOT09**

Boots Of Winterbranch

**00BOOT14**

Boots Of Yeti

**00BOOT15**

Boots Of Snow Wolf

**00BRAC01**

Bracers

**00BRAC02**

Bracers Of Defense +2

**00BRAC03**

Bracers Of Defense +3

**00BRAC04**

Bracers Of Defense +4

**00BRAC05**

Bracers Of Archery

**00BRAC10**

Bracers Of Expertise

**00BRAC11**

Bracers Of Icelandic Pearl

**00BWLXHF**

Crossbow: Hagnen's Folly

**00BWLXHF**

Crossbow: Hagnen's Foolishness

**00CHAN06**

Baleful Armor

**00CHAN07**

Elven Chain of the Hand

**00CHAN08**

Armor Of Life

**00CHAN09**

Oglen's Armor

**00CLCK02**

Cloak Of Protection +3

**00CLCK03**

Cloak Of Displacement

**00CLCK04**

Cloak Of Non-Detection

**00GEM26**

Diamond

**00GEM29**

King's Tears

**00GEM30**

Rouge Stone

**00HFAKAS**

Battle Axe: Soul Stealer

**00HFAKBA**

Battle Axe: Scales of Balance

**00HFAKBB**

Great Axe: Cowards Flight

**00HFAKBD**

Throwing Axe: Big Black Flying-Death



PC CD-ROM

UBI SOFT  
EXCLUSIVE



EGY IZGALMAS  
SOROZAT

automex  
MULTIMEDIA

Ubi Soft

Microsoft  
game studios

ahol további szoftverek között is válogathatsz!

Tel: 461-5700 Fax: 461-5799

automex.hu





## MSX - RÉGMŰLT IDŐK NAGY HARCOSA

Jöllehet néhányan hallottak már közületek az MSX masináról, ám hogy pontosan mi is ez valójában, azt kevesen tudják (ők pedig jól titkolják.). Rádásul mikor fénykorát élte (80-as évek), nálunk csak kevesek számára volt elérhető. Eközben a világ sok pontján (pl. Japán, Egyesült Államok) milliók hódoltak be az MSX-nek... Miért is tették mindezt?

Akik a Credo által publikált Sinclair cikket figyelemmel kísérték, azok tudják, hogy mi is az a Z80-as processzor. Többek között ez (és leszármazottai) dolgoznak a Spectrumokban is. Az MSX (amely a MicroSoft extended BASIC rövidítése) is egy régi, Z80 bázisú „számítógép”. 1981 - 1983 között Ázsiában (Korea, Japán) és dél-Amerikában, de Európa egyes országai-iban (ol. Hollandia) széles körökben volt ismert.

Bár az eredeti MSX rendszer már az 1988-as években kihal- a szórakoztató placról, mégsem maradtunk utánpótlás nélkül. MSX2 / MSX2+ / TurboR, a 90-es évekkel bezárólag. Történetileg az MSX a 80-as évek elején megrendezett „ASCII in Cooperation” bemutatókig vezethető vissza, itt rukkolt elő az akkori Microsoft a gép nyelvével, amely az „ext-

basic” egyik továbbfejlesztéseként debütált. Az MSX egyik kigyalója, Kazuhiko Nishi szerint nem ilyen egyszerűen született meg ez a név. Eredetileg a Nishi Sony X (NSX) rövidítés lett volna, de a két fő hardware fejlesztő cég (Matsushita és Sony) között konfliktus támadt ez miatt, rádásul már a Honda is levédette ezt a nevet. Ekkor jött képbe a software felelős Microsoft. Az ő nyomására kapta a masina az MSX rövidítést. Olyan nagy cégek fejlesztettek rá, mint a Panasonic, Sony, Yamaha, Daewoo; de hogy ne csak távol-keleti cégeket soroljak, a Philips és a SpectraVideo is.

Számunkra utóbbi lesz érdekes, mert a Philips gépei mellett ez az egyetlen MSX rendszer, amely az USA-ban (és így Európában) valaha is eladásra került.

(Hivatalosan. Illetve néhány Yamaha gép, de ezek is csak speciálisan zenei felhasználásra készültek.) Felépítését tekintve egy hibrid gépezet volt, egy klasszikus videojáték konzol, valamint egy CP/M-80-as masina ötvözte. (Utóbbi akkoriban elég erős gépnek számított.).

A központi processzor egy 8-bites, módosított Z80-as volt, 3.58 MHz-en ketyegett (Z80H típus). Ez a '81-'82-ben debütáló C64-es majdnem 3x-osa, rádásul a gép egy későbbi modelljében, a TurboR-ban a sebességet megduplázták. A memóriát tekintve a standard 8 KB volt, de a legtöbb gyártó ezt automatikusan 64 KB-ra bővítette. A BASIC / BIOS külön 32 KB-os.

RAM modulban kapott helyet. Az



op. rend- szer a már fentebb említett MS Ext. 4.5-ös verziója - ebből fejlesztették tovább a későbbi 16-bites gépek standard BASIC nyelvét. A képmegjelenítésért felelős egység a Texas Instruments által fejlesztett processzorcsalád volt, amely 16 KB RAM-mal

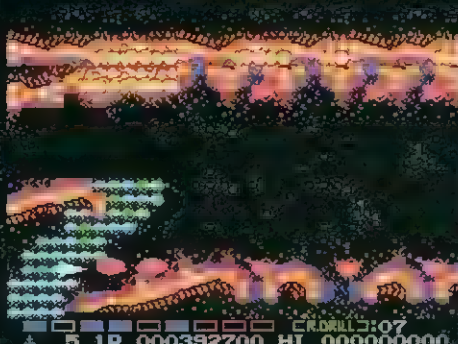
rendelkezett és a TMS99xx-es széria névre hallgatott. (A későbbi MSX rendszerekben, MSX2 / MSX2+ / MSX TurboR újabb és újabb verziók jelentek meg - ez jellemezte a többi hardware egységet is). A rendszer (továbbiakban MSX1) 4 féle grafikus módot kínált (ebből a 256x192 nagyfelbontás, 64x48 multicolor), és 32 sprite mozgatására volt képes, de egyszerre csak 4 mozoghatott a képernyőn. 16 színű palettával rendelkezett. 256x192-es felbontásban lehetőség volt 4 pixel / 1 szín



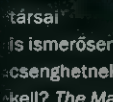
engedélyezésére, ez volt a Color Spill effekt. (Cserébe gyorsabb sprite mozgatást kaptak). A fejlesztőknek, azért voltak jó ötletei is. Már meglévő és megfelelő játékokat egymásba is lehetett illeszteni, ezzel új dolgokat kaphattunk egy adott programban. Aranyos, nemde? :) Több cég készített MSX-et, de a lista hosszúságavégéig lehetetlen lenne mindegyikről írni, és teljesen felesleges. (megl: A SpectraVideo volt a legsikeresebb, mélyebb technikai beállítottságúaknak ajánlott a linkgyűjtemény erős átnyalazása.) A későbbi MSX modellek már olyan eszközöket tartalmaztak, mint a beépített FDD, vagy HDD, nyomtatóporth, AV bővítőkártyák (pl. Moonsound v. Philips Module, Sunrise Video 9000, stb.), tuner-kártyák, RS232-es csatlófelület és egyéb RAM cartridge-ok bővítették a széles hardware listát. Az MSX2 előjövetelekor a memória mérete 4 MB-ig volt bővíthető, a Video processzort lecserélték a Yamaha készíttette VG9938-ára, mely kompatibilis volt a TI által gyártottakkal. A felbontás már egészen 512x212-ig volt tornászható, 512 színű RGB palettával, 54 KB max. memória mérettel. Tartalmazott beépített órát (elemmel működött) és már ismerte a 720KB-os lemezeket is. Az MSX2-höz a Sony készített lézer alapú lejátszót is, de nem terjedt el - talán túl borsos árának köszönhetően. Amikor a rendszer támogatottsága megszűnt, a felhasználók porosodni hagyták a polcán és inkább a PC-k felé fordultak. A Panasonic megpróbálta feléleszteni az MSX-et és (ugyebár a pénz nagy úr) piacra dobta egy MSX2++ néven futó modellt, amely későbbiekben átvannszált MSX3 / TurboR-re. Ennek a processzora már egy RISC volt, 30 MHz-en futott... 16 bites lett, MSX-DOS futott rajta, elharmozták minden modern eszközzel, mégsem robbantott. akkorát, mint amilyet vártak tőle. Végezetül az MSX is úgy halt ki, mint társai... Kiszorította a PC-k növekvő roham, melyek egy szemvillanással húzták el mellette meghagyva egy régmúlt kor letűnt masinájának. A neten kérésre van a gépnek, hobbi programozók még mindig ontják a különböző retro játékokat, átiratokat







említettő meg, hogy némely emulátorok nem tudnak mit kezdeni a sima MSX állományokkal (kivéve a CJS/MSX2 emu) (A legtöbb letölthető file ilyen), ezekhez DSK File-okat kell készíteni. (Lemez Image) Több Út létezik erre, ezek is megtalálhatóak az msx.org oldalon. Az emulátoroknak nincs igazán erős gépigénye, de azért egy 486-on ne járjuk, hogy szárnyakra kapjanak. Viszont a támogatottság szempontjából számtalan ismerősre lelhetünk egyes programokban, amiket vagy játékteremben, vagy másik rendszeren láthattunk. Pl. a klasszikus *Gradius*-t / Salamander-t itt pl. Nemesis néven lelhetjük meg, de a *Choplifter*, Green Beret és



társai  
 is ismerősen  
 csenghetnek. Zelda  
 kell? The Maze of Galious,  
 mindez évekkal megelőzve ikertestvérét. Az MSX  
 segítségével olyan nevekkal találkoztam, amikkel  
 azelőtt még soha. Nightmare (RPG kalandjáték,  
 nyugaton is megjelent), Pentaro Odyssey (hasonlít  
 a Creaturesre), Metal Gear 2 (1990-ből), Contra  
 (nálunk Gryzor) és még sok más. Az MSX világa azért  
 páratlan, mert elmerülsz az európai szemek által  
 eltartat világban, ahol sárkányok, manga RPG hősök,  
 linge kimonóban futkározó gésák, s a gonoszok ura  
 ták a szórakoztatópiacot. Bár manapság több a japán  
 és koreai játék, mégis érdemes egyiket-másikat kipróbálni. És ha nem tetszenek? Még ott van a számtalan  
 angol nyelvű program, melyek felejtethetetlen pillanatok  
 szereshetnek a retro megszállottaknak. Csak  
 úgy sügva megjegyzem a DeJap csapatát ismét össze-  
 szedte magát (híres fordító csapat), és listájukon MSX  
 játékok is szerepelnek. Az akciójátékok kedvelőinek  
 pedig csak a tűz-re kell tenyerelni, és már írthatják is  
 az ellent. Számtalan Konami, Namco logóval induló  
 játékkal fogunk találkozni a többi mellett... Hagyjuk,  
 hogy elvárásoljanak minket, ha csak egy pár órára is  
 hiszen mi másra, ha nem erre születték? : )



**Csere Krisztián**

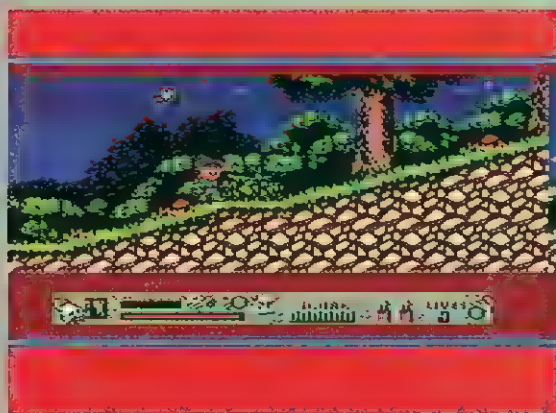




# Amstrad CPC

Ebben a hónapban én már Amigázni akartam, de Reiker megállított, hogy ne szaladjak annyira előre; írjak inkább a Spectrum udvartartásához tartozó Amstrad CPC-ről, Enterprise-ről és Sam Coupé-ről, így most ezek következnek.

Az angol Amstrad Consumer Electronics valószínűleg nagyon irigyelte a ZX Spectrum és a Commodore 64 kirobbanó sikerét, így elkezdtek tervezni egy olyan gépet, ami sok téren ötvözte a két konkurens előnyeit; ezzel bizonyára mindkét gép felhasználói táborát el szerezte volna hódítani. Az első Amstrad CPC gép (a CPC a Colour Personal Computer, azaz Színes Személyi Számítógép rövidítése) 1984-ben jelent meg, ez volt a CPC 464-es. A gép technikailag valóban elég bravúrosra sikerült, a 3.3MHz-es Z80A (bár az első prototípusokban még 6502 volt) processzora verte a C64-et, és csak kicsivel volt elmaradva a Spectrum-étől, emellett 64k memória is került bele, ami a C64-ével volt azonos - több volt, mint az akkor elterjedt Spectrumé. Színek és felbontás terén pedig a CPC mindkét gépet toronymagasan maga mögé utasította, a nevét nem megalapoztatóan sokkal színesebb volt: 27 színből lehetett



rajta palettákat kikeverni, amíg a másik két gépnek be kellett érnie a sokkal kevesebb fix színnel. A gépnek több grafikus módja is volt, a mode 0 160x200 felbontás mellett 16 színt jelenített meg (tehát ez amolyan C64 módnak volt tekinthető, de nagyobb színszabadsággal), a mode 1 320x200 mellett 4 színt (ez volt a Spectrum módjához közeli, ismét több színnel), a mode 2 pedig 640x200 mellett 2 színt, ami kétszer nagyobb felbontás volt, mint amiről a másik két gép valaha is álmodhatott. A CPC hangja is elég jól szólt, az újabb generációs Spectrum-okból és rengeteg más gépből ismert AY-3-8912 hanggenerátor figyelt benne, ami ha jól emlékszem 3 egyszerű négyszögjel-generátorral és egy zajgenerátorral operált, továbbá rendelkezett némi burkológörbével, tehát ha nem is vetekekedhetett a C64-ben rejtőző SID-del, azért igazán atmoszférikus, fűlbemászó hangokat tudott kiadni magából. Elvileg rengeteg egyéb hardware lehetőség is volt a gépben: hardware scroll, CRT-c tweak-elés, ROM és RAM átkonfigurálás és egyebek, ezek bizonyára rengeteg demós effekthez segédkezett nyújtottak, amiket persze bizonyos játékokban is ki lehetett használni. Az alapgép 2 millió példányban kelt el, ezt követte 1985-ben a rövid életű CPC 664, ami lemezegység támogatásban erősödött, majd szintén 1985-ben a CPC 6128, ami 128k RAM-ot is kapott. Végül, eléggé megkéskve, 1990-ben jött ki az Amstrad 464 Plus (64k-s) és Amstrad 6128 Plus (128k-s), melyek rengeteg extrát nyújtottak, 4096



színt, hardware sprite-okat, két DMA vezérelt digitális audiocsatornát, rengeteg új portot és sok-sok egyebet, de ez már nem terjedt el igazán. Volt még egy GX4000 nevű gép is, ez a C64 GS-hez hasonlóan egy lecsupaszított konzolgép akart lenni, csak kártya alapú játékok számára - de ez szintén megbukott.

A gépet a köznyelv Arnold néven is emlegeti (ez volt a gép fejlesztés alatti neve), Németországban pedig Schneider néven vált közismertté, mivel ott sokáig a Schneider Rundfunkwerke gyártotta azt. Kétségtelenül nem ez volt a világ legelterjedtebb gépe, a kevés eladott példányszám magyarázata valószínűleg abban rejlik, hogy túl későn startolt a konkurenseihez, a C64-hez és a Spectrum-hoz képest, a hátrányát pedig soha nem tudta lefaragni. Továbbá gondom a terjesztés sem volt olyan erős - én például Magyarországon közvetve sem hallottam senkiről, akinek CPC-je lett volna, persze valamennyi lehetett azért az országban, túl sok azonban biztosan nem. Érdekes módon Európa egyes területein meg szinte nemzeti géppé vált: Németországban nagyon jól elterjedt, ott ismerek is CPC tulajdonosokat, Franciaországban pedig ez számított a 8 bites alapgépnek (ott szinte nem is voltak C64 és Speccy felhasználók), rengeteg szoftverház és sok-sok democsapat dolgozott a gépre, nekem is van sok francia ex-CPC-s haverom.

Annak ellenére, hogy a gép nem terjedt el akkora körben, a 80-as évek közepétől a 90-es évek elejéig mégis elég sok cég fejlesztett rá játékokat, főleg a Spectrum-ra szokosodott angolok. Ez nyilván abból következik, hogy a Spectrum játékokat nagyon könnyű volt rá portolni, a gép processzora ugyanaz volt, és ugyanazt a grafikus módot is képes volt reprodukálni. Volt néhány C64 port is (nyilván ezt is a grafikus mód hasonlóságok segítették), azonban direkt CPC játékok, ahogy én életemben, nem sok készült; inkább csak néhány francia és spanyol cég fejlesztett ilyesmit, amik így a kis elterjedés miatt nem is vonulhattak be a software történelembe.

Túl sokat nem teszteltem a különféle emulátorokat, így nem



tudom megnevezni a tuti nyerőt, de a legtöbb jót a CaPriCe-ről és a WinAPE-ről olvastam; valószínűleg ezek a legerősebbek, ezek képesek a masszívabb demós trükköket is reprodukálni, játékokra pedig gondolom bármelyik megteszi. Játékok, demók és egyebek kérdésében a mellékelt helyeket találtam a leghasznosabbaknak. A TZX Vault teljesen legális, csak fejlesztői és kiadói engedéllyel kerültek fel rá dolgok, így onnan bárki bármit letölthet nyugodt szívvel; a ClassicGaming nagyobb kollekció, az NVG FTP pedig igazán gígászi, ezeken viszont nincs külön feltüntetve, hogy minek a közzétételéhez járultak hozzá a cégek, így ezekről csak az töltsögesen le, aki vagy rendelkezik a letöltendő játékok eredetijével, vagy tudja rólok, hogy azok is PD státuszba kerültek.

Hát, úgy nagyjából ennyit lehet egy oldalon írni erről a technikailag jól sikerült, de a pár év késése miatt „meg nem értett” gépről.

Nemes Raymond

## emulátorok:

Arnimedes (W/D): <http://www.arnimedes.de/>  
Arnold (W): <http://arnold.emuunlim.com/>  
CaPriCe (W/D): <http://www.classicgaming.com/caprice/>  
CPCE (D): <http://cpce.emuunlim.com/>  
MESS (W/D): <http://mess.emuverse.com/>  
MTMW (W): <http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/4428/>  
NO\$CPC (W/D): <http://www.work.de/nocash/>  
WinAPE (W): <http://winape.emuunlim.com/>

## játékok, demók és hírek:

ClassicGaming: <http://www.classicgaming.com/vault/>  
CPC Zone: <http://cpczone.emuunlim.com/>  
Genesis 8: <http://genesis8.free.fr/>  
NVG FTP: <ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/cpc/>  
TZX Vault: <http://tzxvault.retrogames.com/Amstrad/>

Jelmagyarázat: D = DOS, W = Windows



A ZX Spectrum óriási sikerét megirigyelve egy hongkong-i cég, a Locumals is elhatározta 1982-ben, hogy elkészítet egy konkurens gépet, a fejlesztést végül egy Intelligent Software nevű cégre bízta, és megindult a kezdetben Project D.P.C. nevű gép hosszú kálváriája. A gép külseje ronda fekete lett, a billentyűi olcsók és gyengék, és az is elég gázul nézett ki, hogy a joystick a gépre került; ennek persze bizonyára marketing okai voltak - a gépeket főleg a gémekek vásárolták, és a joystick nyilván azt üzent az embereknek, hogy ez egy jó játékgép lesz. Belsőre viszont nem volt egy rossz gép; keveset tudok a programozásáról, a korlátairól és a konkrét részletekről, de a Nick Toop által tervezett Nick video chip és a Dave Woodfield által tervezett Dave audio chip alap specifikációban eléggé forradalmian hangzott akkoriban, ráadásul jó poén volt, hogy magukról nevezték el a fejlesztéseiket. A Nick akkor még meglehetősen sok, 256 színt jelenített meg, ráadásul az akkor még óriásinak számító 672x512 felbontásra is képes volt;



A SAM Coupé a CPC-nél és Enterprise-nél is sokkal később próbált a Spectrum babérjaira törni, annak felhasználótáborát elhódítani, ráadásul ezt teljesen nyíltan tette, amolyan nem hivatalos, nem Spectrum hardware kompatibilis (igaz gyengécske software emulátor volt a ROM-jában), Spectrum rajongók által Spectrum felhasználók részére fejlesztett új generációs Spectrum-ként próbálta hirdetni magát. A hosszú fejlesztési és reklámozási periódusban ez a gép vált a Spectrum-osok Szent Gráljává, ugyanúgy, ahogy a Phase 5 soha meg nem jelent A\BOX-a az Amigások számára. A gép fejlesztői Alan Miles és Bruce Gordon voltak a Miles Gordon Technology-tól (az első csődjük után SAM Computers Limited-ként folytatták), ami a gép 1989-es megjelenése előtt Spectrum kiegészítő kártyákat gyártott, ahogy a Phase 5 is az Amigákhoz. Bár a Spectrum-osok nagyon várták a gépet, ami úgy volt hirdetve, mint „A logikus Spectrum upgrade”,



igaz, ezt csak interlace-szel érte el. A Dave 3 négyesjel-generátorral és egy zajgenerátorral szolgáltatta meg a stereo hangot; ez korrekt volt, nagyjából az Amstrad CPC-vel egyenértékű, de nem annyira extra. Azonban a Dave emellett két darab 6 bites digitális csatornára is tudott hangot keverni, ez pedig már nagyon bulis dolog volt a zenészek számára, sőt ez a chip felelt a memória elérésért is, és gigászi 4 megabyte-ot lehetett vele megcímezni. A gépbe a tervezett gyorsabb Z80B helyett csak 4MHz-es Z80A proci került. Annak ellenére, hogy mennyi memóriát meg tudott címezni a gép, az akkori brutális memóriaárak miatt az első szériába csak 64k került, az elterjedtebb másodikba pedig 128k. A gép 1984-ben jelent volna meg (kezdetben Samurai, majd Oscar, majd Elan lett volna a neve), de hiába volt meg a 80 ezer előrendelés, csak csúszott és csúszott folyamatosan; végül a tervezettnél sokkal drágábban debütált 1985 januárjában Enterprise néven. Viszont ekkor már nem kellett a kutyának sem, az olcsóbb



Enter (W): <http://enter.emuunlim.com/>  
Enterprise Emulator (D): <http://www.mumm.ac.be/~cammejp/enterprise/read3.html>  
EP32 (W): <http://www.hszk.bme.hu/~vb021/>  
MESS (W/D): <http://mess.emuverse.com/>  
MTMW (W): <http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/4428/>  
Penelope (W): <http://web.axelero.hu/tomcr/>

Jelmagyarázat: D = DOS, W = Windows

rögtön ki is ábrándultak belőle, amikor az lemezegység nélkül jelent meg; majd még jobban, amikor kiderült, hogy eléggé bugos a gép ROM-ja. Bár a gép kapott némi software támogatást, volt rá néhány olyan sikerjáték, mint a *Prince of Persia*, esélye sem volt, hogy a kezdeti nehézségek után, a 90-es évek elején, új 8 bites gépként igazán elterjedjen. 1992-ig még gyártották, ám ekkor az új cég is csődbe ment, ez pedig pontot

konkurens gépek, a C64, Spectrum, CPC és a többi hatalmas felhasználó, software és hardware bázissal rendelkeztek, az Enterprise-hoz pedig nem volt semmi. Ígérték 1985-re 40 programot, de alig született valami, majd 100-at 1986-ra, de ebből sem valósult meg szinte semmi, végül az ekkor már Enterprise Computers nevű cég csődbe is ment, és megszűnt 1986 közepén. Ezután, 1987-ben megismétlődött az, amit már a Plus/4 esetében korábban is láttunk, hogy egy cég felvásárolta a totál megbukott gépeket, és hirtelen ötlettől vezérelve eladta jó pénzért a „sötét komcsiknak”, azaz nekünk, hiszen mi úgyis el voltunk maradva a számítógép témában, nekünk jó lesz ez is. 20 ezer Enterprise 128 özönlott be az országba, és hatalmas reklámhadjárral árulták ezeket hűsz rugóért. A nép vitte, mint a cukrot, és a felhasználóknak csak később esett le, hogy át lettek vágva, miután elfogyott a raktárkészlet, és csak nem jöttek a beígért programok és a support, a sok bepalizott magyar felhasználó magára maradt. Az ország megszívta, akárcsak a Plus/4-gyel; azonban a Plus/4-esekhez hasonlóan az Enterprise-osok sem adták fel (a fentiekből kiderül, hogy miért itt volt a világon a legnagyobb tábora ennek a két gépnek), kézbe vették a dolgokat. Elkezdtek Spectrum játékokat átírni, mivel a gépi hasonlóságok miatt ez lehetséges volt (még a megboldogult *Spectrum Világban* is volt ilyen programátírók sulij), meg saját software-t és hardware-t fejleszteni, beindult a klubélet, ami bár nagyon kicsiben, máig is jelen van - ma persze már az egykori Enterprise-osok is inkább PC-znek, most ők írják az emulátorokat. Ezeket a mellékelt linkekről lehet lehozni, játék és egyéb persze a fentiekből következően alig készült ehhez a sajnálatosan hatalmasat bukott géphez.

tett a történet végére. A gép képességei egyébként az Enterprise-hoz és CPC-hez hasonlóan nem voltak rosszak, itt is csupán az időzítés és a marketing csődjéről beszélhetünk. A SAM-ben egy 6MHz-es Z80B dohógott, belülről 512k-ig, kívülről 1 gigabyte-ig lehetett bővíteni a 256k-s memóriáját, ráadásul a Philips SAA 1099 audio chip is sokat tudott (6 stereo csatornán FM, zaj vagy 4 darab 4 bites digitális jel is mehetett), ahogy a Motorola MC 1377P video chip is (128 szín bizonyos korlátokkal, a felbontás pedig 512x384 interlace-ig is felmehetett). Ráadásul nagyon sok hasznos port is került rá (hálózati, egér, 2 Joy, MIDI, fényceruza, magnó, mikrofon, SCART és sok egyéb), és külsőre is szerintem egyszerű, de tetszetős volt. Bár bizonyára a gépnek nem lett túl nagy felhasználóbázisa, az igazán rákattant keménymag máig is foglalkozik a SAM-mel, ők termelik ki természetesen az emulátorokat, és ők gyűjtögetik össze a megjelent anyagokat, lásd a linkeket. A SAM tehát ismét egy olyan gép volt a sok közül, ami a Spectrum vállán akart a napra törni, de csúfosan elbukott, akárcsak a többi.

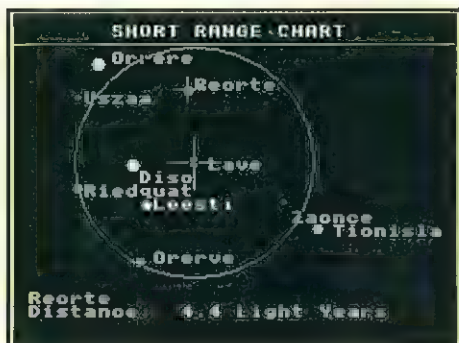
Nemes Raymond

ASCD (D): <http://www.keprt.cz/progs/ascd/>  
NVG FTP: <ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/sam-coupe/>  
SamEmu (D): <http://www.keprt.cz/sam/samemu/>  
SimCoupé (W/D): <http://www.simcoupe.org/>  
Ultimate SAM Site: <http://www.sam-coupe.co.uk/>

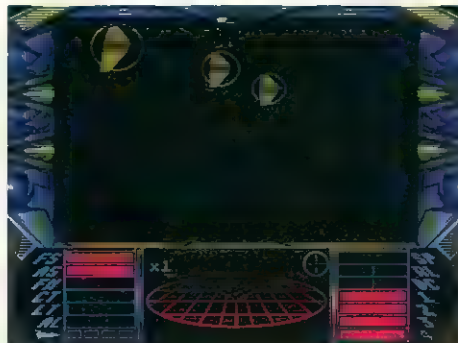
Jelmagyarázat: D = DOS, W = Windows



# Kult játékok **Elite**



Az eredeti *Elite* 1984-ben jelent meg egy hazánkban nem túl elterjedt 6502 alapú gépre, a BBC Microcomputer-re, az Acornsoft kiadásában. A játék hatalmas siker lett, nagyon sok ponton forgatta fel a játékipart. Valószínűleg ez volt az első olyan vektorgrafikás 3D játék, amiben teljesen szabad 3D mozgást végezhetett a játékos (a *Battle Zone*-ban és *Tempest*-ben ugye csak 2D mozgásunk volt, még ha ez utóbbiban eléggé torzított síkban is); ráadásul, bár elsőre csak egy vektoros, lövöldözős játéknak tűnt (persze már ezzel is stílust teremtett), 8 kisebb fiktív galaxis 2000 bolygójának komplex gazdaságában is részt vehettünk (gazdasági szimuláció, kereskedelem), és több küldetést is végre kellett hajtánunk. Szinte egy *Star Wars* szerű univerzum nyílt meg előttünk, amiben, mint Han Solo, szabadon barangolhattunk, kalózkodhattunk, lehettünk kalózkodókra leső fejvadász, menekülhettünk rendőrök elől, fosztogathattunk roncsokat, bányászhattunk



aszteroidákat, fejlesztgethettük az űrhajónkat, csempészhettünk kábítószert és rabszolgát, és felvehettük a harcot az egész galaktikus szövetséget fenyegető gonosz idegenek ellen is. Mind ezt a két zseniális programozó / játékkervező, David Braben és Ian Bell képes volt 32 kilobaytba begyömöszölni annak idején, igaz ez két év fejlesztésükbe telt. Természetesen, ahogy a sikerjátékokkal lenni szokott, ezt is portolták szinte minden létező, populárisabb gépre (C64, Amiga, Spectrum, NES (!), PC, és a sor még nagyon hosszan folytatható), így a játék végül több millió gémet szippantott magába világ-szerte. Én őszintén szólva annyira nem mélyedtem el benne; csak néha ütem le lövöldözni vele, a kereskedelemhez azonban már nem volt türelmem, viszont nekem is sok haverom tűnt el az *Elite* univerzumban hónapokra, mindig újságolva az aktuális besorolásukat (az *Elite* volt a legnagyobb elérhető, és mindenki által hódított rangfokozat, ehhez 6400 ellenfelet kellett lelőni), meg aktuális küldetésüket, körözött-ségüket és a hajójukon található rakományuk milyenségét és mennyiségét. Jól illusztrálja a játék komplexitását az is, hogy a rég kihunyott egykori konkurensünk, a *Commodore Világ* is 8 számon keresztül foglalkozott a játékkal, ráadásul mindig több oldalon. A két alkotó később sok jogi és személyes vitába keveredett (a net-en meg flamewar-ba); ha minden igaz a folytatások kapcsán, amiket már csak Braben cége készített: a *Frontier: Elite II* 1993-ban jött ki, a játszhatatlanul bugos *Frontier: First Encounters* pedig 1995-ben. Bell nagyrészt visszavonult a játékiparból, pillanatnyilag amolyan (saját szavaival élve) technosámánként él, mint matematikus, lemezlovas (Dirac Delta néven), testfestő és még sok egyéb, mellesleg az ő *Elite* site-ja a leghasznosabb a témában a web-en, legalábbis szerintem. A játék rengeteg különféle hivatalos és nem hivatalos portját összegyűjtötte (néhány verzióval jelen sorok írója is besegített), és ezeket mind letölthetővé is tette, emellett közzétette a gyári kézikönyvet és sok egyéb hasznos dolgot is, sőt az *Elite* 15-ödik évfordulójára kiadta az eredeti BBC játék teljes forráskódját is.

A játékot valószínűleg a komplex világa és gazdasága miatt nem klónozták le jó ideig, hiszen a 3D motor mai szemmel már nem nagy kunszt. Az eredeti forrással azonban fény derült

a legapróbb titkokra is: hogyan generálódtak a bolygók, azok pontos koordinátája, neve, leírása, gazdasági és technológiai fejlettsége, élővilága, politikai berendezkedése és megyébe, így elhárult az akadály a 100 százalékosan pontos remake-ek megírása előtt. Mondjuk még így sem kezdtek el özönlenni az *Elite* remake-ek; sokan belekezdtek egybe-egybe, de néhány korai demót leszámítva csak egy igazán komoly próbálkozás készült el teljesen, az *Elite - The New Kind*, ami nyílt forráskóddal jelent meg, ez pedig megint lökést adott másoknak is, elkezdték ezt más gépekre portolni, és még tovább fejleszteni. A *The New Kind* készítője, Christian Pinder egyébként dolgozik egy *The Darkness Falls* című ingyenes folytatáson is, az is egy remek darab. Bell adakozó kedve átragadhatott Braben-re is, ő az általa készített PC-s és Amigás folytatásokat tette kvázi közkinccsé az *Elite Club* site-ján; a játékok ugyan nem teljesen public domain státuszban vannak, hanem shareware-ek, de ahogy elnéztem a letölthető verziók is teljesek, és a harminc nap letelte után is csak 5 fontot kell darabonként fizetni értük, már ha az ember becsületes.

Nilván mindenkiben felmerül a kérdés, hogy mi jön ezek után. Pinder nyilván egyre szebbre és jobbra gyúrja ki a remake-jét és folytatását, érdemes lesz követni a fejlesztést, ezeket pedig mások még tovább fejlesztik, portolják más gépekre (született például egy GamePark 32 port is, ami egy koreai, GameBoy Advance-nél is erősebb handheld gép), és természetesen bármikor jöhetnek olyan új emberek is, akik a nulláról még jobb remake-et csinálnak. Braben pedig már két éve dolgozik cégével a sorozat negyedik hivatalos részén, amit jelenleg *Elite IV-ként* emlegetnek, de aminek még nincs végleges neve. Ez minden bizonnyal vizuálisan is minden hasonló játékot verni fog, legalábbis illene neki, hogy méltó maradjon a nevéhez, és nyilván minden korábbinál nagyobb, komplexebb és életszerűbb világot fog elélni tárnai, amiben aztán hosszú hónapokra elmerülhetünk, ráadásul ezúttal már multiplayer-ben, talán több ezer emberrel egyszerre. Reméljük erre már nem kell sokat várni.

Nemes Raymond



## Hasznos site-ok a témában:

Ian Bell *Elite* Site-ja:

<http://www.iandbell.clara.net/elite/>

David Braben *Elite Club*-ja:

<http://www.eliteclub.co.uk>

*Elite - The New Kind* és *Darkness Falls*:

<http://www.newkind.co.uk/>

*EliteGL*: <http://www.geocities.com/mef123.geo/elitegl.htm>

*glElite*: <http://glElite.sourceforge.net>

*Elite Platinum*: <http://www.alloth.net/mufossa/Elite/Platinum/platinum.html>

*Mostly Harmless*:

[http://a-bainbridge.members.beeb.net/mostly\\_harmless](http://a-bainbridge.members.beeb.net/mostly_harmless)



Egy életed, egy haláloed, marha vagy, <sup>99</sup>ha elszalasztod!" – állítja Zolee a szinte hibátlanra vizsgázó Zool kapcsán – lásd címlapfotó, mármint Zool-t – ki típusára s fajtájára nézve hangyaninnya platformhős. Hallgassuk bemutatkozását! „Hora! Horaaaa!” ITAPOSI! A Gremlin gondozásában megjelent, majd későbbiekben folytatást is nyert Zool szinte már szemérmetlen mód tör a SEGA féle Sonic – „kékdünzsisznó” platformhős, bár Martin szerint kv(h)ázimacska – babérjaira, mely tény-állás révén 1992 utolsó negyedévében roppant nehéz feladatnak tűnik Zooltól mentes, avagy mentesített Amigát találunk. Lesz belőle PC változat is, de még nincs, úgyhogy úgy teszünk, mintha nem lett volna. Pedig de. A C64-re is átírt grafikus kalandjátékok egyik legszebb, leghosszabb s egyben legkomplexebb műve köszönhető a Soul Crystal c. adventure-ben, melynek német nyelvű változatáról teljes megoldást találhatsz a tárgyalat számban. Nem tréfa ez: „WENDE ZIEGELSTEIN AUF PLATTFORM, ZIEHE FALLGLITTER.” Most pedig Psynosis. A kilencvenes évek első felének meghatározó szoftverháza egyazon hónapban jelentkezik a mítikus Shadow of the Beast harmadik részével, illetve az Air Support néven nyomulató harci-taktikai repülőgép szimulátorral. Túl az egész hihető játékmeneten, utóbbi anyag különlegessége a dobozban mellékelt 3D-s szemüveg. Vélhetően vannak közöltek, akik ismerik az élményt: fogod, felrakod

a papírszemcsit, és a látvány térhatásúvá lesz. Vigyázzunk csak az ilyenekkel ugyanakkor: a relatív közelmúlt során egy neves videokártya gyártót a törvény színe előtt ért komoly elmarasztalás, lévén a cég akkori csúcsmoellerjeihez mellékelt 3D szemüveg kompatibilitást az egészségügyi elvárásokkal – nem élvezett. Arról nem is szólva, hogy a szerkezet 3D szemüveg voltának dacára is teljesen 2D-nek tűnt. Vissza kicsit a Fenevadhoz és az Ő Árnýkához: a Shadow of the Beast mondakör harmadik, s egyben legjobb tudomásom szerint záró fejezete ugyan nem képes a sorozat tetőpontjaként felfogható második epizód egyértelmű felülmúlására, ám az első folytatás címzenéjét a mai napig érdemes felkutatnunk – java-solt források: netes Amiga .mod archívumok; vagy ha érdekel valakit, majd jól rádumálom kmm-t hogy rakja fel a honlapra, letöltésre. 1992 novemberében szokatlan mennyiségű stratégia fut be, méghozzá a meglehetősen komoly fajtából: Scenario – a C64-re megjelent stratégia színes, akcióelemekkel gazdagon tűzdelt játékmenetével vonja magába a kor játékosainak komplett szabadidejét, míg a PC-n debütáló Samurai – The Way of Warrior már '92 utolsó negyedévében is körvonalazni képes a professzionális stratégia fogalmát. Gyakorlatilag a Shogun elődjének tekinthető anyag ez. Azaz az. Figyelmet érdemel az A-Train is, mely a Railroad Tycoon s Sim City legfőbb erőnyit párosítván szavalt merőben újszerű tapasztalást az erre

fogékonyaknak. Japánból származik, ott Take the A-Train III cím alatt jelent meg – az érdekesség az, hogy a második epizód is boltokba került angolul – Railroad Empire címmel, a Seika gondozásában, négy évvel korábban. Temesvári Tibor főcíme: Nehéz Program. Van itt 4D Sports Tennis. Hogy mitől lehet egy tenis 4D '92-ben? Kiderül az írásból. A nyolcvanas évek végétől aktív, pajzán franciák alapította Coktel Vision – emlékezők kedvéért: Legend of Djel, Emmanuelle, Geisha – e hónapban a szórakoztató informatika mezején értendő pályafutását a Bargon Attack kódjól grafikus kalandjátékkal folytatja, méghozzá Amiga platformon. Idegenek támadják meg a Földet, káosz, rémület, elfogy a kóla, de itt van a Bargon Attack videójáték bajnok – te, s te, s jómagad – kinek esélye van visszavenni a Romlottmustárszínű Csápoló Güllüremek rémisztő rohamait. Hát ez ql. Nyugirugó – a játék fényévekkel jobb, mint az alaphang. Itt van a Simulmondo – taljánok, akárcsak a későbbi Screamer sorozat kiagyaldói – gondoskodása révén felcseperedett Diabolo is, ugyancsak ninnya, ám nem hangyából. Embertől. Az Amiga, PC adaptációkat egyaránt megért platformjátéknak pszichológiai mélyponton van lelke lezárnia önnön cselekményszálát. Az ilyesmi gonosz dolog. Címlapon Zool, ráadásul tíz éve ugyanabban a pózban – hát sohasem fárad bele?!

Gyalog Zoltán

Címlapon: Egy Chupa Chups szponzorálta Sonic wannabe zoodool az arcunkba.

„A program komplexitása, grafikai megvalósítása, egész hangulata a jövő század őrkszakát hozza tévéink képernyőire.” Erre mondaná kmm: LOL.

Az alant megtekinthető grafika volt az, amitől a kor recenzensénél légzési problémák jelentkeztek. „Az év legjobb játéka?” Persze, hogy NEM.





# GERICOM

mobile world

- SIS 645 DX chipset
- 16x CD író / 16x DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9800 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audio kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben

• 15.1" TFT kijelző (1400\*1050)  
 • Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache  
 • 256MB DDR RAM  
 • 20GB merevlemez **419.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1400\*1050)  
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache  
 • 512MB DDR RAM  
 • 40GB merevlemez **469.900 Ft**

## MASTERPIECE PER4MANCE

**MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!**  
 Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATI 9800 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjen el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

3D Mark 2000 v1.1: 9409  
 3D Mark 2001 v330: 6881



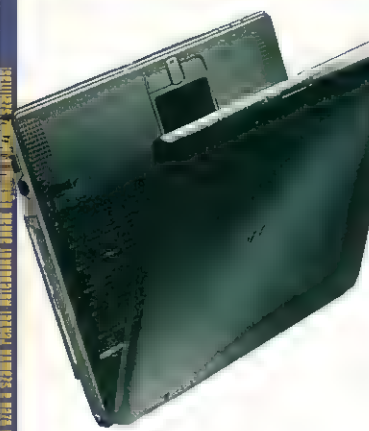
## X5

### VILÁGJÓHANSÁGI

Az első MOBIL Pentium4-es ötös és cséppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló átállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagy teljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 38mm, 2.2kg
- Wireless Lan opció

• 14.1" TFT kijelző (1024x768)  
 • MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache  
 • 304MB DDR RAM  
 • 40GB merevlemez **429.900 Ft**



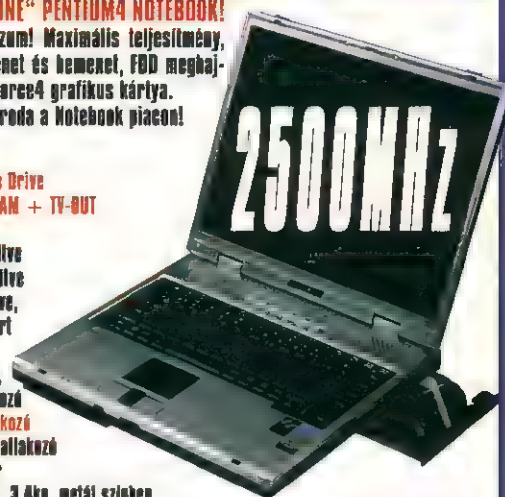
## SUPERSONIC FORCE

**AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE“ PENTIUM4 NOTEBOOK!**  
 Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszekelt kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!

- SIS 645 DX chipset
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)  
 • Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache  
 • 256MB DDR RAM  
 • 20GB merevlemez **409.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)  
 • Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache  
 • 512MB DDR RAM  
 • 40GB merevlemez **459.900 Ft**



## SILVER SERAPH

### Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

Silver Seraph a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja. Jöjjen el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Metál színben

**389.900 Ft**



## GERICOM FRONTMAN FORCE

### FRONTMAN FORCE a valóban elegáns számítógép!

Minden extrával felszerelt, helytakarékos forma és kialakítás. A kristálytisztá 17" TFT kijelzőn akár TV adást is nézhet! GeForce4 grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó a nagy teljesítményű Pentium4 processzorral minden elvárásnak megfelel. Akár otthoni, akár irodai munkára minden szempontból tökéletes választás!

- 17" TFT (1240x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz / 512 kB cache
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80MB merevlemez
- 512MB DDR RAM
- 8x CD író / 8x DVD meghajtó
- FaxModem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- FireWire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 1x PCMCIA, 2x USB, PS2 port
- TV Tuner!!!
- Digitalis 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audio kimenet
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 405mm x 334mm x 46mm, 7.3kg

**419.900 Ft**



GERICOM GO KFT

Tel.: 06-74 510-082 Fax: 06-74 510-083, gericom@t-online.net

GARDEN

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.  
 Tel.: 06-99 524-250, garden@axelera.hu

CEDRUS COMPUTER KFT.

1103 Budapest, Domszoki utca 1/b.  
 Tel.: 433-4147, Fax: 264-0549, cedrus@citynet.hu

D & T-Infotechnika Kft

Tel.: 06-86/442-814, Fax: 06-86/520-960, dcsaba@bt-irodaitechnika.hu

ACOMP PEST

1134 Budapest, Robert Károlyi Krt. 60.

ACOMP PÓRUS CENTER

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648, acomp@acomp.hu

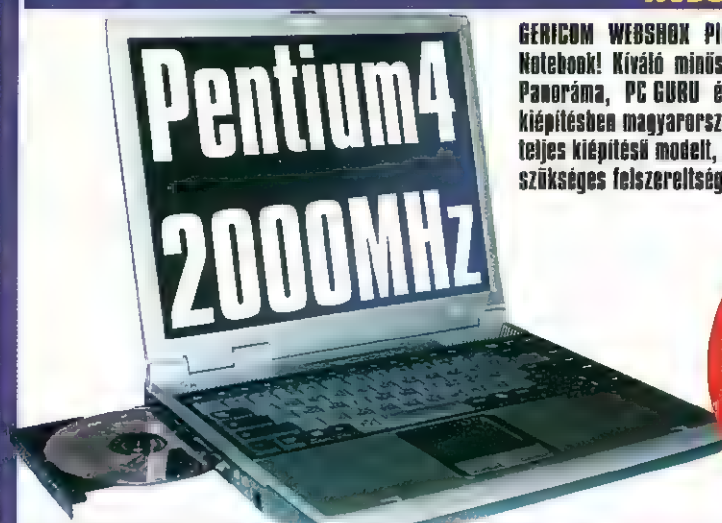
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 419-4091, 419-9092, acomp@acomp.hu



# KARÁCSONYI AJÁNLATOK

## WEBSHOX PLUS



GERICOM WEBSHOX Plus a legkedvezőbb vételári Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modellt, DDR memóriával, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!

**BOMBA  
ÁR!**

- 14,1" TFT kijelző (1024x768)
- SiS650 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

• Intel Pentium4 Celeron 2000MHz  
• 8x DVD meghajtó  
• 128MB DDR RAM  
• 20GB merevlemez **259.900 Ft**

• Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache  
• 8x DVD meghajtó  
• 256MB DDR RAM  
• 20GB merevlemez **289.900 Ft**

• Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache  
• 8x CD író / 8x DVD Combo Drive  
• 384MB DDR RAM  
• 40GB merevlemez **329.900 Ft**

## ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- **256MB DDR-333 RAM**
- **80GB merevlemez (7200rpm)**
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezrel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

• Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache  
• GeForce4 MX440 64MB DDR  
• 16x SONY DVD  
**149.900 Ft**

• Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache  
• GeForce4 Ti 4200 128MB DDR  
• 40x SONY CD író  
• 16x SONY DVD  
**194.900 Ft**

## XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 80GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenceit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

• Intel Pentium4 Celeron 1700MHz  
• 16x SONY DVD  
• 128MB DDR RAM  
**99.900 Ft**

• Intel Pentium4 Celeron 2000MHz  
• 40x SONY CD író  
• 256MB DDR RAM  
**119.900 Ft**

## BASE

- Intel Pentium4 Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez, 1.44MB Floppy Drive
- 52x sebességű LG vagy Sony CDROM
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon
- AC'97 On-Board hangkártya
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ACOMP BASE számítógép teljesen megújult. Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alapgépet sem építeni, mert az új Pentium4 alapú BASE is megdöbbentően alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

**72.900 Ft**

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00; Szombat- Vasárnap: ZÁRVA  
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.  
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt-68  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647; 339-5648  
Tel./Fax: 419-4091; 419-4092

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxbank: 2-333-666/1477##

**ACOMP**  
Számítástechnikai Kft.



# Csevegő

Hola 576!

Pár napja elgondolkodtam az 576 eddigi életén. Már 12 éve létezik a lap. 12 ÉVE! Azért ez nem kis teljesítmény! Gratula érte! Még a kereskedelmi adók sem énekelnek meg ekkora kort. Nah, inkább elkezdem a levelem! Szal, amikor megkaptam a legújabb 576-om, a Prodigy CD-m, és a havi zsepénzem (Mindet egy nap!), nagyon megörültem. (Ez kicsit laposra sikeredett, mind1...) Borítóra tekintve a Haegemonia képe tárult elélem. Ekkor még nem is tudtam, hogy ez a JÁTÉK KÖZBEN készült, de teccett. (Nem a játék közben készült. Ugyanakkor KÉSZÜLHETETT volna a játék közben is. Csöppet kétértelmű volt egy bizonyos sor abban az élménybeszámolóban. – Reiker) Hogy a magyar srácok ilyen produkáljanak... BRUTÁLIS!! A lap belseje monnyuk nem sokat változott ugyan, de a tartalom határozottan jobb lett! Ez a második legjobb „alkalom” amit olvastam! (Az első, a 2002 októberi szám volt, a legelső 576-om.) Azt sajnálom csak, hogy GyZ és dracoo-[notenough] ilyen kevés cikket írt! Mindketten nagyon jók, miért kaptak (ill. nem kaptak) ennyire kevés játékot? (Zoli túl későn tért meg a lap kebelére, Dracoo meg tanult. Sokat. Gondolom azért, hogy egyszer, később hasznos tagja legyen a társadalomnak :). – Reiker) Jah... GyZ... Aszontad az előző bevezetőben, hogy az IceWind Dale [[ tesztje egy hónapot várat magára, hogy rendesen ki tudjátok vesézni. (Nem GyZ mondta, és nem a bevezetőben. Így sajnos reklamációt nem tudunk elfogadni. – Reiker) Hát boncolás az mögött, de a vese a helyén maradt. Nem túl tartalmas cikk. Kár érte! KÉPALÁÍRÁSOK! Végre! Van reménysugár! (Elvaskítja a szemem, nem tudok írni tőle!! :) Ugyan ebben a hónapban csak néhány teszthez voltak eme színesítő pársorosak, de ez is valami! Haladunk, gyerekek! Pink pages... >:) Cuki kis leányálmok! Remélem minden hónapban lesznek! Amúgy elmesélhetnéd, hogy mi történik az 576 háza táján! (Magyarul a mindennapokat írd le plízf! IDE: ) (A mindennapok üdítő munkával telnek. Lapzártá után alvás, majd egymás cirógatása Half-Life keretek között. Aztán új szám tartalomszerkesztése, majd munka. Izgi? – Reiker) Hát a pontozással már godjaim vannak: Van aza Magic: The Gathering. (Remélem jól írtam!) Nyóc pont. (pont :) Meg ott van az Unreal Túrhament 2003: 7 pont! Hogyisvanez? Egy kártyajáték leveri az Unreal-t??? (Ja. Megesik. – Reiker) Na, remélem megmagyarázod! (Persze. *Magic Online*: kítűnő játék. *UT2003*: nem ANNYYIRA jó játék. – Reiker) Csevi: Thx, hogy betettél! (ÉnvótamaLezliDááárkl!) (Megint? – Reiker) Grat Geronimonak, a Semmiről szóló tanulmányához! Nagyot alakított! SHODAN

Hello KByte.

Az októberi adag ugyan még nincs meg, de nem hinném, hogy gyökeresen változni fog 1-etlen szám alatt! (Jaj csak ezt ne mondtam volna, bármit csak ezt ne!) Megpróbálok koncentrált és lényegretörő lenni, csak röviden. A küllem: Maga a tüköly, felesleges tovább ragozni, ezzel már csak a régi idők szuperháztáji káosza vetekedhet, tehát én-nekem a tökéletes letisztultság is és a poénoktól nyüzsgő kaotikum is tetszene. Nehéz lenne választani, talán osszátok kétfelé az újságot :) A cikkek: Hiányoznak a cikkek, az adott játékból kiragadott játékelmény közbeni pillanatképek érdekességek, poénok, megdöbbenő, eddig még nem látott dolgok, hibák. Olyan felszínes sablon szerint épülnek fel a cikkek, hogy az már fáj, nem lehetne egy

picit a játékkal való játszásról írni?, nagyvonalakban a végigvitelről, hogy mik várnak még ránk? Néhány game-nél azzal gondolattal lapozok, hogy ...micsoda gépies módon, ezer cheat-el vergődhetett át egy két kötelező pályán... (Ebben van valami. Én is god mode-ban írom a Csevit :) – Reiker) A lényeg: Olyan, az élet által már poénosra vert, megérelt, még ki nem halt Gamer-ek alkalmazása, akik az első gyorstöltők pergő számaikat lesve együtt nőttek a hardverrel és egyetlen CoV-ot szorongatva próbálták kitalálni abból a kis feketefehér képből, hogy vajon az F-14T-ben el lehet már szállni a hajó mellett? (Gyorstöltők? Hol voltak a (h)őskorban gyorstöltők?! – Reiker) neki is lehet majd ütközni? és akiknek mára a kedvenc szavuk a „syntax error”, ők igazi lelkesedéssel fognak írni a mai látványvilágról és könnyességgel fognak emlékeztetni arra, honnan is kezdtük..... Valaha voltak ilyen emberkék a lapnál, vajon kik?, és miért röhögtem hangosan a csevegőn..... (Is) „Tábornokok! vissza a harcállásponthoz!” (Efféle alakok jelentkezését mi is szívesen fogadjunk. Kár, hogy legtöbbjük mára már kötelességtudó családapa. Szerencsére?! – Reiker) Údv. Sok lelkes olvasót lapnak! Szés István „FOX” Leányvár

Gyors leszek!

Szerintem elég sokan vásárolnak Zegen 576Kbyte-ot. Erre beraktok októberi csevitbe olyan hozzászólást, ami nekünk Zegieknak sértő. Igaz csak 1 mondat, de akkor is :(. Én pl minden számot megvettem eddig (még gyűlteményem is volt de költözésnél azzal csomagoltam, muter a porcelánokat :) Szerintem megtalálod azt a hozzászólást! De idézek: „Úgyis a tartalom a lényeg! De azért a Zalai Kanász-kürt szintjére ne fogjátok vissza magatokat”, ezt írta Sly a 6569-es. Nem nagy gáz, de akkor is egy pillanatra elkeseredtem és le is raktam az újságot, mert elvette az odafigyelő erőmet. bye g.peter

Elnézést kérünk minden kedves zalaegerszegi olvasónktól, akit esetlegesen megbántottunk Sly levelének közzétételével. Tényleg ez lett volna a levelének legjelentősebb momentuma? – Reiker

Maximális Tiszteletem!

Nemtom mi volt ez a hónapokig tartó (cenzúra – „piszmogás” – Reiker), hogy mindent szétgányoltátok, de most már azt kell, hogy mondjam (há! Istennek), hogy az újság megjelenésben pozitív irányba halad. A mostani számból nekem két dolog tetszik kifejezetten: tartalomjegyzék jön be (ebbe belene piszkáljátok legfeljebb a haegemoniás képeket cseréljétek le), meg hogy a csevegőnek két lett az alapszíne. Az egy dolog, hogy kifejezetten komálom a kéket, de a csevinek ez kifejezetten jól áll. Csak azt nem értem, mi a (cenzúra – „manipuláltál” – Reiker) bele a mostani borítón lévő 576 jelbe? (Azért, mert meguntuk a konstans nyafogást a KByte logó miatt. – Reiker) Épp kezdem megszokni az ezelőttit. Bár annak a cserének máig sem látom az értelmét... (Nna, ugye. – Reiker) Erre meg íderaktok valami nyeszlett tápjólefetyőt! (Az előző levélből okulva: előzetesen is elnézést kérünk minden Tisztelt tápjólefetyőtől olvasónktól...

– Reiker) stíluson alapuló 576-ot?! Ráadásul a borító felső és jobboldalsó részénél 1.5-2 centis fehér rész, kidíszítve pár játékcímmel és egy vonalóddal. Hát enyhén gyökér. (Talán többet kéne képtárba járni diszkó helyett, hmmm?! – Reiker) Tod mi nyomja el ezen hibákat? A Haegemoniás kép!!

Hát az extrabrutál lett! Ha a játék grafikája feleilyen vagány lesz, akkor egyszerűen-nagyszerű. Mindenesetre azt remélem, hogy nem fog hasonlítani az Imperium Galactikára, hogy annyira hajót kell itt is építeni, hogy az már nem állapot. (Ebben semmiképp sem hasonlít. – Reiker) Mert ez volt az, amiért a sarokba vágtam az IG mind a négy cd-jét. Ahányszor nekiültem multipléjer alapon játszani a gép ellen (mikor a külön cd kell embernek, kra' han'-nak meg a haradiknak), annyiszor hagytam ott és mentem a nyugtatókért. Mer a végén mikor én meg az a (cenzúra – „rosszarcú” – Reiker) Kra' Han' maradunk olyan Napokig (ténylegesen 24 óráig!) tartó fagyverkezés folyik, hogy a mentő víz el szívélégtelenségben. Mert csak százmilliómennyi ezer fős csatahajó flottával tudom legyűrni. Szal ha itt is ilyen lesz, akkor inkább hagyjuk. Más: Tom hogy a Tomb Raider 6 késik jövő februárig, de valami előzetest jó von hár leadni, mert elvonási tüneteim lettek: elkezdtem az 1-el játszani-holdkóros lettem és mindennap arra ébredek, hogy a másfélcentis hajamat fonom próbálom befogni Lara Croftos hajra. (Jó. Legközelebb Nemes úr – a KByte első számú Croft-fetisistája - összedob egy duplaoldalt. – Reiker)

Hát asszem ennyi, visszatérve az 576 külsőre (Itt szűrné be CoVBoy, hogy: Lyally! – Reiker) még csak annyit, hogy az emulációt, meg a visszatekintő pateroljátok kil (Nem. – Reiker) Mert semmi értelmük sztem. (Szted. – Reiker) Meg hogy magyarázd már el mi a különbség a „kult”, „lokalizált” meg a „bugdet” játékok között, mer ez nekem magas. (Kult[us] – régi idők nagy játéka(i). Lokalizált – magyarosított, háziasított, domesztikált, lefordított. Budget – Olcsó, alacsony árkategóriás. – Reiker) Kösz, hogy „meghallgattál”, de ha meg is fogadod, amit ajánlottam, akkor azt méjjobban megköszönném. U.I.: Visszajött GyZ? Haj, de jó! Akkor vezesse ő a csevegőt, az ő stílusát különösen bírom. (Próbálkozz, de a többiek ragaszkodnak hozzám. Bele kell nyugodni : ( – Reiker) Maximális tisztelettel: Hegyi

Csipás szemekkel ébredek. Körülnézek. Balomon még mindig ugyanazok a poszterek málladoznak: 1 db Venturi Fétish (Salomon matricával az elején), 1 db Colin Macrae Rally, 1 db Gyűrűk Ura, valamint 1 db Jégkorszak (nagyon tuti az a film). Jobbomon aole vera illatú cipők korzóznak. Hiába, ilyen a kollégiumi élet. Álomosan kicsoszogok fogat mosni. A Signal megelőzi a fogszuvasodást, sőt még nálam is gyorsabb: előbb szeretne bejutni a számba, mintsem én kinyitnám azt. Nagy harcot vívunk mi ketten: én és a fogkefe. Lehet, hogy meg is éneklük majd, mint a Nagy harcot a mosdóban. Második körban sikreül bejutnia: Sikál. Sikál. Elgondolkozom, milyen órával kezdünk...? Megtántorodom, hátrahökölök és szédülök. Grrr. Fizika. Te persze nem értheted, hogy is érthetnéd, hisz nem ismered a fizika tanáromat. Én viszont igen. Sajnos igen. A következő pillanatban már ülök a padban és fülemből cseng a közismert rímus: „Toll, számológép! Toll számológép van a padon! Mi van apám, nem hallod?! Azt mondtam, toll, számológép, és semmi más!” Itt már tudtam, mire számítsak. Aztán röpi



(röpke, röppentyű avagy rőpdolgozat - ízlések szerint)  
közben még elhangzik egy-két ilyen is: „Hé, te! Te ott!  
A sajátodat nézzed! Mínsz egy pont!” Aztán doka  
után megkapjuk a mai napi fejadagunkat: Fizika tanár  
magyaráz - zombie-nyuszie figyel. Fizika tanár magyaráz -  
zombie-nyuszie elveszti a fonalat. Fizika tanár magyaráz  
- zombie-nyuszie bambul. De egyszer mégis felébrednek.  
Az egyik számítás eredménye 42 lett. Kellemes bizser-  
gés fog el. Eszembe jut Douglas Adams. És már szállnék  
is egy másik világba Arthur Dentel és Ford Prefecttel, de  
kicsengetnek.

A későbbi drák is hasonló unalmas egyhangúságba fuladnak. Végül, a délelőtti megkoronázása képpen elballagok az ebédlőbe. A mai koszt: Zacsós leves konyhásnéni módra, egyéni hajszákkal + valamilyen felismerhetetlen főzelék hasonló ízesítéssel. Ebéd után felmászok a harmadikra, a szobámhoz. Ilyen kezdés után a delutánról sem várok sokat. De akkor megtörténik a csoda!

Az ágyamon egy nagyalapú borítékot találok. Először lassan, óvatosan közelítek, de nem bírom tovább, és rávetem magam, mint elől gyerek a segélycsomagra. (Az előző előtti levélből okukba: előzetesen is elnézést kérünk minden Tisztelt elől állampolgárságú olvasónktól... - Reiker) És akkor elől érzés a fény. A címlapon Hegemonia, a bevezető briliáns, színes oldalak, a csevegőben Geronimo barátom két levele, akinek, ha netán én is bekerülnék üdvözlömetet küldöm, és végül, de nem utolsó sorban GyZ. Ettől a pillanattól kezdve mindenhol magammal viszem az 576-ot, és mindenhol ezt olvasom a nap végéig. Csakhogy véget ér egyszer ez a nap is, és én lefekszem aludni, nehogy holnap megint cipás szemekkel ébredjek.

Üdv.: zombie-nyusze alias Szij Péter

H<sub>1</sub> 576!

Szóval: nem igazán változtatni szeretnék a lapon, csak kiemelném mi az, amit a múlt hónapokban jól csináltatok, és folytatni kéne. A legszembetűnőbb (a borítón kívűl - ez nem baj, ha változik, ti mondtátok: Újság) a színes lapok. Nagyon feldobják a lapot, és van, hogy csak úgy csuklóból hatszázszor végiglapozom emiatt. A mostani számban például van egy nagyon szép kék oldal, de jó a piros, fekete is, de semmiféleképpen ne legyen az egész fehér vagy faköl!

Az oldalszám mindenképpen egyedi, de valami hasonló már volt nektek. A baj vele, hogy nehezebben fogja föl az agyam, mint a számokat. Maradhat. A képeket pedig ne csak túlnyomórészt a lap tetejére rakjátok, volt már a kezembem hasonló, de nem tetszett. És visszajöhethének a középső képek is. Itt meg is említettem a képaláíráásokat, gondolom sokan nyaggattak titeket miatta, akik némileg csitulnak a mostani szám után. Ez jó, legyen több is, mint a régi szép időkben! (Gyúrunk rá. – Reiker) Rovatokból jó lenne, ha folytatnátok a hardwaret, és ami nagyon fontos: a Counter-Strike rovatot. Lehetne benne a 1.5-ről, a hamarosan(?) megjelenő 1.6-ról. (Ezért is örültem a FoP-os Interjújának.) Na meg a versenyekről, magyar mapokról, ígéretésekről a bétákkal kapcsolatban, magyar szerverek, meg több ilyen, többeket érdeklő / érintő dolgokról - hogy mindig legyen valami téma. Ezekre megelégednék egy oldallal is (persze képekkel). Kérhetnétek segítséget a counter-strike.hu-tól. Nekem ez kéne a legjobban az újsághoz. (Nem vagy egyedül! Hölgyeim és Uraim - ha még egy tucat levél jön a témá-

ban, ünnepélyesen megígérem, hogy a hardcore CS / HL / DoD coverage hamarosan rágördül az ütemtervre. Tessék lazítani, hátradőlni, írni. – Reiker)

Az megintcsak jó, hogy mint régen, most is különbözőek a betűméretek, a helyhiányi kompenzációk érdekében. És a Reiker beszúrásai is jók, egyrészt látszik, hogy valaki olvassa megjelenés előtt, másrészt jó poénok jönnek ki belőlük (lásd: cisco, Bagdad, Rebellion). és a helyesírási hibákra most nem is tudok így hirtelen felindulásból példát mondani, de pár bakira emlékszem. A játékok címeinek stílusa is megfelelő meg az értékelő doboz (?) is. De hogy ne csak dicséret hangozzon el, megemlíteném, hogy az osztálytársaim nagy része gurus vagy gémsztárosos (azért van 576os is!). Megkérdezem hát, miért. Aszonnya: nincs céde. Ezt nem ragozom, mintha valamit érnének is a demókkal, meg minden (GyZ ezt korrekten el is mondta, nem akarom ismételní). Utána az ár, erről is volt már szó CoVboj idején. És a végén mikor nem tud kitalálni semmit: a cikkek minősége. Hát hogy mondhat ilyet egy olyan, aki nem is olvas 576ot?! Erről is le lehet vonni a következtetést az emberről és gondolkozásáról. Ezeket azóta sem veszem komolyan. (GameStar gyeplálás jött, kivágtam. – Reiker) Visszatérve az újsághoz, bár csak egyvalamit említek meg: Csevegő. Ne félljé, nem a poénokról, hangulatról lesz szó, hanem arról, hogy a színek itt teljesen nem jönnek be. Nekem ez így olyan frusztráló (vagy mi). Más színeket használnátok, a sorközt csökkentésétek, a háttérbe meg lehetne pucér-nos kép, az előtérbe meg színtén.

A rózsaszín oldalakat folytatni kéne, tök jó...hehe.

Az UT2003- mal meg teljesen igazatok van. Aki nem ért egyet vele, az elfogult rajongó. És ahogy megint csináltak a következő számban valamit amivel jobb pontot kaptok (lásd Warcraft 3) a sok elégedetlenkedő miatt. (Nem azért „korrigáltunk”). Azért, mert multiban tényleg jó.

- Reiker) És tényleg objektív újságírás. (Hoppá! A „Hónap Bóka”!!! Taszajtsd át a postacíméd apa, megszórunk valami ajándékkal. Ennél kedvesebbet még nem mondtak nekünk... - Reiker) Csak így tovább!

És mivel ti vagytok az Istenek császárainak a királyainak az apjának a mátrixon túli teremtetője és teljhatalmú vezetője, lenne egy kéréssem. CSezek. Ehhez ugye kell HL. Meg is van aszem három is, de egyik sem igazán jó. Az egyik nem rak textúrákat az objektumokra, a másik megakad az installálásnál, a harmadiknak meg mitooménmbaja, de valahogy összehoztam (részletkérdés, hogy a menüben a háttér előtt HL-logo csúszkál, de nem keresem vissza mit nem kellett volna átmásolnom, örülök hogy tudok játszani - megintcsak részletkérdés hogy játék után nem kapcsol ki a gép). Egyezőval: küldjetekmárlegyszegyhafifeot,tudomhogycsakháromezderdenaaaaaaaaa. Ehhez nem sok reményt fűzök de akkor hogy szerezzek egyet? Mámint postán hogy kell a postán, és mit feladni. Hogy erre ne keljen válaszolnotok, csak küldjete egy HLt. Naaaaaaaaaalécccccciiiiii. (Nem. Hess. - Reiker)

Elég levelesre sikeredett, meg hosszúra is, de ha egy régi olvasótok először ír, megcsik.

Elő azért nem fizetek, mert, kilopják a ládából. Meg már visszamenőleg is rendeltem meg és tuti bevételi forrásnak számítok. HLi,HLi,HLi!cliclicliclicliclicliclicliclic (Szőke nő a családban?! - Reiker)

Mondjuk 3000ért megvenném, de nem látam sehol, csak Generationst.

Csá!!!

Hű olvasótok: kujanCSHi

Ahoj, ahoj!

Kövezzetek meg, de nekem a CoVboy óta most tetszik először igazán az újság! Én mondom, ennek a Reikernek vagy kinek van stílusa, de tényleg, újra vannak jó kis kövér betűs „belepfórázások” a cikkekbbe meg minden ilyesmí... (Remek indítás. 576-os hagyományokhoz hűen még véletlenül sem aktuális a téma... – Reiker) Jó az is, hogy kigyomláltatok a zenei meg jogi meg egyéb bohócs rovatoakat. Ja, és a Rózsaszín Oldal is marha jó :) Fű, látom ám, hogy a Tomb Raider 3 meg a Soul Reaver 2 meg az Oni (¡ANIME!) kétezer forint... egész jó, talán lesz eredeti játékom is...

Amúgy jó az új értékelés is. Örülök a kérdőívnek, ez azt jelzi, hogy érdekelt titeket a véleményünk. (Azt is írjátok majd bele az 576-ba, ha vége, hogy melyik játéktípust szeretjük a legjobban! Kíváncsi vagyok...) (Készül a teljes kiértékelés; mi is kíváncsiak vagyunk, mert – meg-  
lepetés – érdekel bennünket a véleményetek. – Reiker)  
(Amúgy én az RPG-t szeretem meg a stratégiát, szóval mindent, ami körökre osztott... :) (Kaloda, esetleg?)  
– Reiker :) de a legkirályabb akkor is a Colonization! :)  
Szóval így tovább, persze ne bízzátok el magatokat, khm, meg ha rám hallgattok, több (Cenzúrázva – utalás a „Rózsaszín Oldalak” hőgyeire. – Reiker) meg lyesmit raktok az újságba, az mindig jó.

Erőt, egészséget meg minden ilyesmi:  
----- Andris

U.i.: Sál, sapka! :)

U.i.4.: Majdnem elfelejtettem a viccet:

- Halló, illem-, és tánctanfolyam?

- Lő\*\*\*\*t! Csak illem!

(Ezt csak picit cenzúráztuk, mert különben értelmét veszítette volna. KOMOLYAN: Elnézést mindenkitől, aki érzékenyen érintett a trágár csattanó. Moravia és Esterházy is megengednek maguknak efféléket, pedig ők „szépirodalom”. - Reiker)

U.i.5.: Legalább annyit mondj magadról, hogy milyen ÉTELEKET meg ITALOKAT meg filmeket meg könyveket (na jó... és hogy milyen játékokat :) szeretsz, de tényleg, ez érdekel. (Játékokat múltkor kitárgyaltuk, az irodalmi és zenei ízlésem érdemi táálalásához pedig rövid lenne ez a Csevegő. Ugorj be a szerkesztőségbe, ha a környéken jársz; megvitatjuk. A lapzártá hetét leszámítva egész értelmesen lehet velem beszélgetni. - Reiker)

Csá,Reiker!

Azzal szeretném kezdeni, hogy ismét nagyszerűt alkotatok!

Minden szép, és jó egy dolgot kivéve, még pedig az oldalakon a számok feltüntetése teszem azt a csevegő világoskék hátterén a szürke felírat. Tetszik viszont a múltkori szám harmadik oldalán a két kisbetűs zipkora.

1996./1. számától kezdve veszem a lapot. Szeretnék egy stábilást, és hozzá tábfotót. (Én meg békés, nyugodt öregkort. – Reiker) Nagyon jó a lap, de tényleg. A képaláírás témáról, csak annyit, hogy szerintem jópofa volt. Újra bekellene vezetni és poszter, poszter, poszter :) Neked sok szerencsét a főszerkesztősséghez örülok, hogy te vezeted a csevegőt kívánom, hogy még legalább 5 évig te maradj a főszerkesztő. Üdvözlök mindenkit, csá, az erő legyen veletek!

Di Andrew



Stáblista-petícióra, minden kedves érdeklődőnek: jövőre lesz. Addig talán sikerül megborotválkoznunk... - Reiker

Csá rövid leszek mert órám van.Az újság király.(2 éve vagyok előfizető :-))Tetszik az új dizájn !!! GYZ-nek üzenem hogy kb 121 gomba van :) (unatkoztam) röviden ennyi.Csá !!! (Lécci tegyél be a Csevibe hogy villogjak a haverok előtt) Előre is köszöni !!! (MDK)T-BoNe

Na csőtészta. alá Majka.  
Megjött az e havi 576 Kbyteom. Belevágok. Leírom nem túl rózsás (...és a levél hosszúra való tekintettel, erősen megnyírbált... - Reiker) tapasztalatom.  
Poszter? Miért nincs? Legalább a kérdőív hátuljára egyet rakhattatok volna, hátha valaki nem akarja beküldeni.. (Az a valaki egy GONOSZ ember!!! - Reiker) Ő Jó-jó tudom, hogy ezzel a kérdőívvel az újságot tehetjük jobbá, és szebbé meg stb, dehát akkor is. A poszter az poszter. Nem pedig kérdőív. Illene belerakni az újságba. (A kérdőívet meg visszaküldeni. - Reiker)  
Amikor a „Hitmanfejes” 576 bevezetőjét olvastam, gondoltam ok. Tök jó az új design meg minden. Frankó. Erre következő hónapban ugyanaz a bevezető majdnem, és jól belerondítottatok a vadonás új és egyben jól kinéző designba. Hát mondom szép dolog.  
Rádásul új főszerkesztő, már megint. Nah ez legyen a legkevesebb baj, volt szerencsénk már egy párat megismerni :))

Nem tudom mi a francért kellett átváltani a 10-es skálára... Tudom-tudom az indokokat de akkor is. a %-os érték sokkal meggyőzőbb, és jobban ki lehet emelni a különbségeket!  
Miért kell mindent rendszeresen aláértékelni? Alá Warcraft Single, vagy UT2003? Többet érdemelnek! (Nem érdemelnek többet. - Reiker)  
Ezeket én építő jellegű kritika címszó alatt mondom, csak nagyon feldegesített az utóbbi hónapokban ez az egy-két hülye húzás...  
Egy dolog van, amit már régóta változtatnának tartok: A cikkek. És ez a leglényegesebb. A cikkek jók. De tényleg. Gratula hozzájuk, ezen a téren csak így tovább. (Persze a fentieket vegyétek figyelembe:) ) Nekem személy szerint eléggé tetszenek. Na lehet, hogy más nem így van vele. Nem akarok senkit megsérteni, további jó munkát, és megígérem, az én kérdőívem biztos! megkapjátok. 100%. nem pedig 10 pont :) (Az értékelés szerkesztői berkekben már lerágott csont, felesleges próbálkozni. Változás persze lesz: el kívánjuk hagyni az „al-pontszámokat” (Grafika, Szavatosság,...) is – semmi értelmük. - Reiker)  
na csáköbrékó, a Scooter legyen veletek. (Bántottunk mi téged?: ((( - Reiker)  
Atesz BCSről.

Hi!  
Három dologról szeretnék írni, rádásul hosszasan, úgy-hogy bele is vágok:  
1. újság: király. Design átlátható és általában) szép.  
2. Mp3 vagy eredeti cd? Nos, természetesen mindkettőnek megvannak a maga előnyei és hátrányai. Higgyétek el, én is szívesebben látnám otthon a több szekrényosort kitöltő eredeti audio cd-eket, mint csupasz, jellegtelen mp3 cd-eket. A probléma ott kezdődik, hogy ha csak a

legjobban szeretett muzsikákra adnék ki pénzt, akkor is több százezer Ft-ot fizetnék. És akkor még nincs számítógép, szoftver, op-rendszer stb. Finoman fogalmazva nem a magyar fizetésekhez van igazítva. Mindegy, talán majd a mi béreink is mennek egy kicsit felfelé... Addig meg marad a jó öreg mp3... (Eddig egyébként 1 db eredeti cd-m van, a Faithless - Reverence. Egy hete vásároltam az 1996-os kiadású anyagot, és így is 4890 Huf-t fizettem. Kérdem én: ez normális?) (Az. És dicséretes is. - Reiker)  
3. Egy nagy kéréssel szeretnék hozzátok fordulni. Ti egy picit többet interneteztek és jóval több oldalt ismertek, mint én. A kérésem: tudnátok olyan címet adni, ahol egy hatalmas Faithless-őrült tábor gyűlt össze? (A faithless.poptopix.com ill. a www.harmonie.com/bands/f/faithless.html elég terebélyes portálok; elképzelhető, hogy jó kiindulópontok. - Reiker) Rádásul letölthető albumokkal? (Rádás nélkül :) - Reiker) Maga lenne a paradicsom... (Mellesleg a 2. pontban kifejtett véleményem odaszűrése nem véletlen, hanem egyfajta kibúvás az alól a válasz alól, hogy „Vedd meg bőtből” Már csak azért is, mert a nevezett együttes két remix albuma és kislemezei egyáltalán nem kaphatók sehol. (Hitelkártya lenyúl fatertől, interneten rákeres, megrendel. - Reiker) Ezért fontos szempont az, hogy az esetleg megadott oldalakon mp3-letöltés legyen.)  
Egyébként meg kötelességetek segíteni, mert előfizető vagyok!!! :-))) És ha nem vagytok hajlandók, akkor igrum-burgum!  
Na, ennyit mára! Legyetek jók és szobatiszták!  
Nappeti

Szevasz Reiker!  
A 2002 októberi 576kbyte-ot a kezemben tartva óhatatlanul is megfogalmazódik bennem a gondolat: megvegyem-e a következő számot egyáltalán? (Ha megfogalmazódott, a válasz egyértelmű: NE. - Reiker) Megrökönyödve vettem át az újságostól. Először rá sem ismertem és szólni akartam, hogy én 576-ot kértem, nem ezt. Mert mivé is lett kedvenc újságom? Sajnos azt kell mondjam a Cowboy távozása után fokozatos hanyatláson mentetek keresztül a dizájntól és a cikkek hangulatától illetően. Hol vannak a poénok, melyek sóként-borsként fűszereztek az írásokat? Hol van az a régi „kilóbájtos” külsőny, ami már messziről felismerhetővé tette a lapot az újságosbódé üvege mögött? SzJVC hősiesen tartotta magát, igyekezete még látható volt a lap arculatán. Talán Ő volt az utolsó főszeri, aki még tiszteltben tartotta az 576 logót. És most itt a jelen. Nem akarlak megbántani kedves Reiker, nem ismerlek, biztos jó fej vagy és igyekszel is rendszeren átugrani a szerkesztéssel járó akadályokat. De ez a görcsösség, amivel mindenáron újítani akartok, szerintem nem vezet sehová.  
(Blablabla. Innen elpárolgott vagy 8000 karakter. Mondom, god mode. Pimasz, szemtelen, udvariatlan alak vagyok. - Reiker)  
Bármennyire is agyalok, kellemes dolog nem jut eszembe a kezemben tartott októberi számmal kapcsolatban. Leszögezném, hogy nem rontottam el a hasam és nem keltem bal lábbal, a fenti gondolatok nagyrészt a szeptemberi-októberi 576 lapozgatása közben jutottak eszembe. Öcsémme! '93 óta minden számot megvettünk, de ilyen mélyponton még soha nem volt a kedvenc újságom. Minden főszerkesztő elnöklete alatt voltak ugyan kisebb hibák, melyek nem nyerték el a tetszésemet, de ennyire sok negatívum még soha nem

volt egyszerre.  
Üdv: Rob, Kecskemét

Kedves Rob!  
Rengeteg másik lap vár arra, hogy a karjaidba vesse magát. Ha ennyire nem tetszik a KByte, szerintem ne kínozd magad. Ez nem a te újságod...  
Tisztelettel,  
Theodore Reiker

Hello Reiker  
Először is had gratuláljak, mivel 4 számnak te voltál a főszerkesztője és az idén ez rekord.  
Szerintem, az lenne a legjobb, ha nem lenne pontozás (ha ez lett volna nem lett, volna warcraft III. probléma). Ha egy játékot lepontoztok mindig lesz olyan, akinek nem fog tetszeni a pontozás. Ha nincs pontozás csak leírashalmazok más utat, jártok be, mint a konkurencia és gond sincs.  
Üdvözléssel: Lio De Jambo

Zseniális. De Jambo a mi emberünk. Kár, hogy az olvasótábor ELEVENEN megnyúzta, ha nem pontoznánk, mondván: „Kinek van kedve ELÖLVASNI a cikkeket?!” :o))) - Reiker

Üdv MR Reiker,  
Had kezdjem a levelem a nyali szöveggel:”Már 4.5 éve veszem az 576-ot.”-és ez igaz is, így már csak betesz a csevlél:))) Írtátok hogy építő kritika kellene: hát legyen szem nem csalódást okozni Vader Nagyr-alias Reiker. Szerintem sokan gondolkodnak úgy mint én ezért most őket is képviselem:)).  
1, Leszögezem, hogy az újságokat JÓ, NAGYON IS JÓ, valahol 10/9 pontnál lenne nálam!  
2, Sokan sírnak a BETŰHIBÁK miatt, pedig hát emberek vagyunk, mi is tévedünk, hát még a nyomdagép....:))  
3, OLDALHÁTTEREK: Ez az,ami speciel nem tud izgatni. Kedves olvasó! A LÉNYEG A SZÖVEGES RÉSZBEN ÉS A MELLÉKELT KÉPEKBEN VAN,nem a háttérben!!!  
4, KIÉRTÉKELŐ CELLA: a, NEM JÓ AZ AZ ALAKJA: Olyan ami mindenkinek jó lenne, nincs! Amúgy NEM MIND-EGY???????? -  
b, A %-os PONTOZÁS: Ez a játék értékét befolyásolja, de ez a cikkíró magánvéleménye is, szóval egy közelítően helyes adat...Amúgy mindenki eldöntheti:Játszik/NEM játszik a GÉMMEL.  
5, OLDAL SZÍNEK: Higgyétek el, amit ép szemű ember el tud olvasni, az nem a bugyírózsaszín, esetleg citrom-sárga háttérrel múlik. Akinek mégis gondot okoz, az: I.Tanuljon meg olvasni!  
II.Olvasson lámpa mellet, nem vaksötétben!  
III.Menjen el a szemészhez szemüvegért!  
6, KÉPALÁÍRÁSOK: Én szeretném ha lennének, de erőltetni kár! Sejttem miért nincs most annyi: tudniillik a cikkíró kb. 0.5-1 hónapon át nyúzatja a progit, ezalatt meg a jobb művekből nem kerül elő sok vicces bug(remélhetőleg), vagy abszurd szítu!  
7, GYENGUS PROGIK: Szerintem a 4 pont alatti progik nem létjogusultak a kedvenc újságomban! 10 olvasóból max 1-2, ha elolvassa!  
8, EGYEBEK:(CD,poszter,Eszter:)) Ha van, van ,ha nincs nem gáz! Azt gondolják végig az olvasótársak, hogy egy bármilyen CD melléklet vagy 300-400 Ft-al megdobná a jelenlegi árat/újság.És nem is mindenki örülne mondjuk



egy fullos DIABLO 1-nek!(Nekem már megvan:)))!)

Utolsó témám adult lesz ,Innen a kiskorúak és kedves anyukák, NE olvassanak!

MONDOM NE OLVASSANAK!!!! LÁTOM ÁM AZ ÁLSZENTEKETI:)))

9, ANIME,MANGA,HENTAI:Sokan szeretik néhányan nem (Legalábbis ezt mondják!),de nekem nagyon bejön! Örömmel láttam hát Balage lelkesedését a RÓZSASZIN OLDALAK kapcsán. Végülis ez is a játékok egyik típusa!!!! Én hiányoltam is! Remélem ,Reiker, engeded Balage-nak, hogy ő legyen a téma főnöke, mert megérdemli! Ha kell én is besegítek a cikkírásban ebben a témában(EZ KOMOLY!)

Az anyukáknak még azt üzenem, hogy a mai 10 évesek eléggé tájékozottak e téren, ÉS NEM A GÓLYA HOZTA A GYEREKET SEM, IGAZ kedves szülő elvtárs?????)

++++ Én meg nagyon szenvedek attól, ha kedvenc magazinomban gyermek LEGO-s vagy Loony Toons-os program van! NEKEM MIÉRT NEM REMEG A SZÁM SZELE???-mert megtanultam tűnni! Ez nem a DÖRMÖGŐ DÖMÖTŐR, NICHT ZÓ?

Amúgy vannak a sexnek elfajzottab műfajai is: SM,Animal,stb Summa summarum, 2-3 oldal nem sok(más is kap ennyit!!!), én kívánom, hogy legyenek RÓZSASZIN OLDALAK ,és fenntartom, hogy segítek, ha kell, a cikk léte érdekében akár ingyért is!)))

Szóval az újság úgy jó most, ahogy van, csak így tovább!

Az ERŐ legyen veletek!

Saáry'DARTH MAUL'Gergely

P.S.EZT TEDD MÁR BE A CSEVIBEIKÖSZI!

Beraktam, mert Maul határozottan Jót tett a közérzetünknek, elsősorban az **576 online** fórumain kifejtett tevékenységével. Kedvenc hozzászólásunk Gergelytől:

Most irok egy minta levelet, amit csinte minden hónapban lehet olvasni a cseviben:

„Tisztelt Sir REIKER,

Megjött az újság, de nem tetszik, el is mondom miért: Hianyolom a dolt betuket. A jatekot cimet meg miért nem felkover ,times new roman stilben, 36-os betumerettel irjatok? EZ NEEEM JOI! Hol van az ajandet G.I.JOE figura..... Vagy azt a PC Guru igerte volna? Most mit adok nevnpra az ocsemnek? Az oladlak színe csapnivalok, legyen inkább minden lap hattere harant-csikol, keresztbe kockas, atlosan hullamos,kek es lila. Es mi ez a lapminoseg? ha vizes kezzel fogom meg a boritot, kilyukad, sot ha beleteszem a tuzbe , meg el is egi! Hogy lehet ez. A multkor benne hagyta a haverom a Gurut a nadragja zsebeben,mikor az anyja kicentrifugalta, es teljesen sertetlenul vette ki. Na EEEEE VALAMII

Betuhibak: Hat az agyam eldobom, akkora szamar hibak hemzsegnek minden oldalon! Igaz, hogy etto fuggetlenul en tudnam jól is erteni, ami oda van írva, de en minden kis bakiba belekotok! Na, ha ez így megy tovább, akkor az 576-ba fogom csomagolni az uzsimat, hacsak addig at nem tertek az olmos festekre, mert akkor mar ara sem lesz jo!

CSőkulcs,

EGY TIPIKUS ELEGEDETLENKEDO OLVASO.”

Isteni volt. Tökéletesen ragadta meg egy átlagos levél esszenciáját ).

Egy másik kedves ismerős, Shadowboy is benézett

– neki köszönhetitek pl. a *Project Entropia* előzetesét, mivel ő volt az a bátor híró, aki elküldte nekünk a beta CD-t... egy Olvasó, aki tesz valamit a lapjáért. (Címet te is küldhetnél, szeretnénk valamivel viszonzni a gesztust.)

Nem is tudom, hogy mit kéne írni bevezetőnek e levélhez. Úgyanis elég hosszúra tervezem, és akkor már illik bevezetőt írni. Olyan régóta nem írtam már nektek, hogy szinte már el is felejtettem, hogyan kell az ilyet. Mármint bevezetőt írni. Ebben is látszik, hogy nem könnyű a dolgod. A legújabb szám 1. oldala csak a Haegemoniáról szól, és mégis valami egész másról. HANGULATA volt, és akárki akármit mond, ez a jó újság, és ez a JÓ JÁTÉK!!!!) titka. Igazi hangulatot viszont nem lehet megrendelésre prezentálni, akármennyit fizet a fejlesztőknek az EA, vagy bármelyik más óriás. És ha megkérdeznék egy igazi játékos, hogy mi a kedvenc játéka, mit fog válaszolni? Lehet, hogy egy 10 éves játéka, gagyi grafikával, gagyi játékmennettel. És mit tesznek erre a „hozzáértő” gamerek? Kiröhögik. Hülyének nézik. Aztán leülnek játszani a legújabb csodával, ami 1-1,5 hónap múlva a többi sorsára jutott játék mellett lesz valamelyik polca legmélyén. Na jó, mostmár abbahagyom, mindezt már megfogalmaztad helyettem a Recenzióknál. Ha rajtam múlna, MINDEN játékefejlesztőnek kötelező olvasmánnyá tenném. Hm, most, hogy visszaolvastam eddigi írományom, rájöttem, hogy elég furcsa módon szövegetem gondolataimat, úgyhogy ezt a részt most le is zárom. Következzen a második rész.

Figyelem!!! A Shadowboy & Co. bemutatja a MÁSODIK RÉSZT!!!! (Innentől lassan olvass, átérezve minden szó jelentőségét) Csönd volt. Egyedül ültém a mezőn. Éreztem a természet lüktetését, az élet jelenlétét. Lassan közeledtem a harmóniához, az emberi lét legtökéletesebb pillanatához. Ekkor valami megzavart. Lassan kinyitottam a szemem, és a távoli ködből egy alak rajzolódott ki. Egy futár volt, amit errefelé, Ghandaf-konshō ōsi területén ritkán látni. Már alig volt tőlem 100 méterre, amikor utolsó levegővételével átadta a reá bízott üzenetet: „GyZ visszatért!!!”. És összeesett. Bizsergés futott át a testemen. No nem a szolga halála ébresztette fel bennem az érzést, hanem valami sokkal magasabb, sokkal tisztább ok. Azonnal visszatértem a kolostorba. (mostmár olvashatod rendesen) (Innen elment sok betű, már a negyedik oldalon járunk :(- Reiker)

Apropó, egy ötlet a Csevegő javítása érdekében: a hónap legjobb levelét megjutalmazhatnátok vmivel (persze nem a Csevegő oldalain való szereplési lehetőségre gondolok, hanem valami egyébre). Tudom, hogy hülyeségnek hangzik, de talán mindenki jól jár (kivéve Téged:).

Akkor most egy picit a címlapról, mint a lap szerintem egyetlen, nem kiforrott részéről: egy picit „stabilizálni” kéne! Én örülnék neki, ha így maradna, mint most. Egy szép kép a hónap játékaról (bár gondolom november hónap játéka is ez lesz:), és oldalt a fontosabb címek. Amikor először megláttam, azt hittem, hogy véletlenül egy 10 évvel ezelőtti számot küldtek, és ez JÓ!!! Nem győzőm hangsúlyozni, a nosztalgia fontos, és ha valami, akkor EZ az, igaz, egy picit modernebb formába öntve. Persze lehet, hogy ezzel a véleményemmel egyedül vagyok. Akkor most megint ugorjunk, vissza a Csevegőhöz, mégpedig Geronimo úr 2. leveléhez. A tudományos részhez. A Semmiről való társalgása már-már Douglas Adams-i magasságokba (mélységekbe?) szárnyalt, már csaknem elérte a „négy avagy a hat-e a nagyobb?”-szintet. (Ehhez

azért hozzá kell tenni, hogy én kezdetben bárgyú módon 6-párti voltam, de aztán ráébredtem az igazságra! Igaz, hogy már az elején rossz volt a kérdés, hiszen csak 1 hatos és 1 négyes közötti arányokat vizsgálták, holott számos különböző 4-esről és 6-osról tudok, és bizony megsértődtek annak hallatán, hogy általánosították őket. Szóltak is az ombudsmannak.) Én úgy vagyok vele, hogy nem minden bűdös, ami Semmi, még nagy Semmiből is van bűdös (nihil unhygienicális), és nemesített (nihil domesticus, ismertebb nevén Domesz) fajta. Bár egyes kutatók állítólág találtak egy harmadik, titokzatos Semmi-fajt (nihil parfume), ami kifejezetten illatos, ezt a hírt a Nemzetközi Semmi Figyelők Szervezete, kacsának titulálta.

Akkor erről ennyit. Végezetül a szokásos „nehogy berakjád” a csevibe (mostmá’ biztos berax, me’ én olyan vicces gyerekek vagyok)”, meg „maradok hű előfizetőtök”, meg „ha bentleszek kaptok sört, hideget”. Én nem leszek ilyen álszent, NE rakjatok be (Mostmár biztos beraksz). Ha pedig netalántán tényleg beraknátok, kaptok tőlem fejenként egy rekesz (na jó, kettő) sört. Hideget. Maradok hű előfizetőtök: Shadowboy

Nem a sörért vagy bent, de most már nincs visszaút ).

A birkákat lelővik ugye ?

Ebben a játékban holt biztosan. De az is lehet, hogy túlélő késsel nyiszakolják ketté, vagy mindent letaroló szőnyegbombázást zúdítanak a nyakukba. Hogy kik ? Hát az ellen-birkák. Nem-nem, ez teljesen komoly ! Mire a játék végére érünk alig pár öldöklésben megfáradt, halvány bégetés töri majd meg a cipipeléssel tarkított andalító madárcsicsergést. Hogy, hol ? Hát mi sem természetesebb, mint valós 3D-s bolygóinkon , saját engine-nel hajtott javában készülő játékkunk keretein belül. Csapatunk ( Grandpace ) nem rég alakult ,de napokon belül kész lesz a demója a játéknak. Bővebb infó + sok-sok bamba birkát a : [www.grandpace.com](http://www.grandpace.com) oldalon találhatsz.

Figyelem ! A demó elkészítése során 3 birká 8 napon túl, 12 pedig kisebb sérüléseket szenvedett. Idegorvosi megfigyelés alatt 42 db állat tartózkodik, plusz a játék készítői.

Egy kis kérdés a végére : Ha nem foglal túl sok tintát szeretnénk bekerülni az újság hírei közé, mint „lme egy új magyarszki játékefejlesztő sztahanovista brigád.” Így legalább már egy cikk lenne a sajtóalbumunkban amit a csajoknak szoktunk mutogatni. Cserébe 2 kiskorú túszt ( természetesen birká-túszt ) hazaengedünk. Előre is köszi.

Üdv: Hardi Balázs

Communicator (Na nem Nokia, csak amolyan mezei)

**A BENEVOLUSZ LEKTOR FIGYELMÉBE**

**A beérkező literatúrát mindennemű korrektúra nélkül tesszük közzé!**

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK  
DECEMBER 12.-ÉN JELENIK MEG.**



# MEGJELENT!

# DVD ST EXTRA

Havonta 110 000 példányban megjelenő ingyenes DVD-magazin



## NOVEMBERI EXTRÁK

*Ismertető, értékelések a legújabb lemezekről*

**> házi (csúcs) mozik:**

*A klónok támadása, Pókember,  
Amélie csodálatos élete, Jégkorszak*

**> magyar újdonságok:**

*Hídember, Valami Amerika, A tanú, Csocsó*

**> és más ingyencfalatok:**

*Macska-jaj, Amadeus, Grease,  
Flashdance, Rosemary gyermeke, Gépállat SC  
5.1 magyar szinkron + magyar felirat*

**> valamint zenei DVD-k:**

*Queen, George Michael, Korn, Disturbed*



## Keresd országszerte a lelőhelyeken

(mozikban, tékáknban / DVD-boltokban, műszaki üzletekben...)

**info: [dvd@pestiest.hu](mailto:dvd@pestiest.hu)**

**FREE**



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1329.Bp.Pf.:24 Tel.: 369-26-86

West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-256

Mammut 2 Bev. Központ  
Széna tér 3. emelet  
Tel.: 345-80-76

Nagyker  
Budapest 1042 Árpád út 112.  
Tel.: 369-26-86

Árkád Üzletközpont  
Őrs Vezér tér  
Tel.: 434-8076

Pólius Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

Campona  
Főbejáratnál szemben  
Tel.: 424-3-424

## PC CD ROM

007: NightFire  
3, 2, 1, Smurf  
A Rettetés Arenája / The Sum of All Fears  
Age of Empires: The Conquerors  
Age of Empires Gold Edition  
Age of Empires  
Age of Empires II - The Age of Kings  
Age of Empires II Gold Edition  
Aiken's Artifact  
Aladdin: Nasira's Revenge  
Alice  
Aliens vs. Predator 2 - Primal Hunt  
Aliens vs. Predator 2  
Aliens vs. Predator Gold  
Alone in the Dark IV  
Alpha Centauri

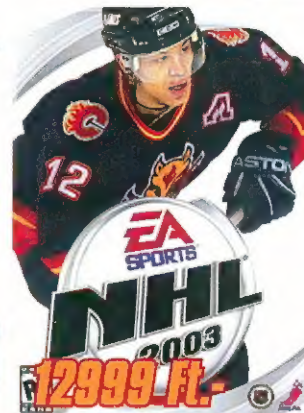
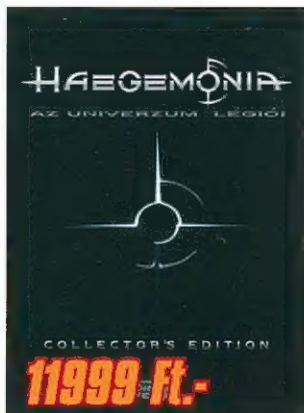


12999.- Flanker 2.0  
5999.- Flight Simulator 2002 PRO  
9999.- Flight Simulator 2002 Standard  
9999.- Frontline Attack  
7999.- Gabriel Knight 3  
7999.- Games Action Pack (Metal Gear, Crimson Skies, StarLancer)  
3999.- Gangsters 2  
11999.- Ghost Recon Collector's Pack  
12999.- Global Operations  
12999.- Goofy Skateboarding  
10999.- Grand Prix Legends  
4999.- Grand Prix World  
3999.- Grandia II  
7999.- Ground Control + Dark Conspiracy  
9999.- Gunman Chronicles  
1999.- Haegemonia  
3999.- Half-Life  
2999.- Half-Life Generation 3



3499.- Racing Madness 2  
22999.- Rayman M  
16999.- Red Alert  
10999.- Red Alert 2  
2999.- Red Alert 2 - Yuri's Revenge  
9999.- Resident Evil 3  
4999.- Risk II  
10999.- Riven  
12999.- S.W.I.N.E.  
7999.- Sacrifice  
1999.- Salt Lake 2002  
4499.- Scooby Doo  
7999.- Shogun - Mongol Invasion  
1999.- Shogun: Total War  
2999.- Sid Meier's Sim Golf  
9999.- Silent Hunter II  
2999.- SimCity 2000  
9999.- SimCity 3000

7999.-  
3999.-  
3999.-  
10999.-  
6999.-  
2999.-  
4499.-  
3999.-  
7999.-  
2999.-  
11999.-  
3499.-  
6999.-  
3999.-  
13999.-  
9999.-  
2999.-  
3999.-



Anno 1602  
Aquarium  
Arcanum  
Archangel  
Baldur's Gate - Shadows of Amn  
Baldur's Gate 2 - Throne of Bhaal  
Baldur's Gate 2  
Batman Vengeance  
Beach Life  
Bicycle Board Games  
Bicycle Card Games 1.0  
Bicycle Casino 1.5  
Black & White - Creature Island  
Blood Omen 2  
Bugs Bunny & Taz: Time Busters  
Buzz Lightyear  
C&C Renegade  
Caesar III  
Capitalism II  
Championship Manager 00/01  
Championship Manager Season 01/02  
Clive Barker's Undying  
Close Combat  
Combat Flight Simulator 2 WWII  
Commandos 2  
Cossacks - The Art of War  
Cossacks  
Crazy Taxi  
Cultures 2  
Daikatana  
Desperados  
Deus Ex  
Diablo  
Diablo II  
Diablo II - Lord of Destruction  
Die Hard: Nakatomi Plaza  
Divine Divinity  
Donald Duck: Quack Attack  
Dungeon Keeper Gold  
Dungeon Siege  
E.T. The Extra Terrestrial  
Earth & Beyond  
Emperor: Battle for Dune  
Emperor: Rise of the Middle Kingdom  
Empire Earth  
Etherlords  
Europa Universalis II  
EverQuest Gold Edition  
F.A. Premier League Stars 2001  
F1 2002 (EA)  
F1 Manager  
Fallout Tactics  
FIFA 2003  
FIFA World Cup 2002  
Fighter Pilot  
Fighting Steel

3999.- Harry Potter és a Bölcsek Köve  
2999.- Heroes of Might and Magic IV  
2999.- Hitchcock  
7999.- Hitman 2: Silent Assassin  
12999.- HomeWorld  
7999.- Hotel Giant  
7999.- Icewind Dale  
10999.- Industry Giant II  
9999.- Industry Giant  
4999.- KA-52: Team Alligator  
4999.- King of the Road  
4999.- Knights and Merchants  
6999.- Kohan: Immortal Sovereigns  
9999.- Largo Winch  
7999.- Legends of Might and Magic  
4999.- Lego Creator - Harry Potter  
12999.- Lego Football Mania  
1999.- Lego Racers 2  
9999.- Loch Ness  
3999.- Luftwaffe Commander  
9999.- Matt Hayes Fishing  
3999.- MechCommander 2  
3499.- MechWarrior 4  
9999.- MechWarrior 4 - Black Knight  
10999.- MechWarrior 4 - Inner Sphere Mech Pak  
7999.- Medal of Honor: Allied Assault  
7999.- Medal of Honor: Spearhead  
7999.- Michael Schumacher Kart Racing  
10999.- Midtown Madness 2  
1999.- Might and Magic IX  
5499.- Monopoly Tycoon  
5999.- Monsters, Inc.: Scare Island  
1999.- Morrowind  
HÍVJ! Moto Racer 3  
HÍVJ! Motocross Madness 2  
9999.- MS Pinball Arcade  
6999.- Myst Trilogy  
4999.- NBA Live 2001  
2999.- NBA Live 2003  
13999.- Need for Speed 4  
7999.- Need for Speed III  
13999.- NHL 2001  
7999.- NHL 2003  
9999.- Nicktoons Racing  
7999.- No One Lives Forever  
10999.- Nuclear Strike  
9999.- Pandora's Box  
9999.- Panzer Elite Special Edition  
3999.- Pearl Harbor: Zero Hour  
12999.- Peter Pan Activity Centre  
3999.- Pharaoh  
4999.- Platoon  
12999.- Populous  
12999.- Prisoner of War  
2999.- Project EDEN  
3999.- Quake III Gold

12999.- Sims: Deluxe Edition  
10999.- Sims: Hot Date  
2999.- Sims: House Party  
10999.- Sims: Livin' It Up  
1999.- Sims: On Holiday  
10999.- Sims: Online  
4499.- Sims: Unleashed  
10999.- Sims  
4999.- Snow White Princess  
2999.- Soccer Manager  
7999.- Soul Reaver 2  
12999.- Spider-Man: The Movie  
2999.- Sports Car GT  
10999.- Star Wars: Jedi Knight II  
2999.- Star Wars: Starfighter  
11999.- StarCraft + Brood War  
7999.- Stuart Little  
6999.- Sub Command: Akula Seawolf 688I  
10999.- Sudden Strike II  
3499.- Sudden Strike  
10999.- Superbike 2001  
6999.- SWAT 3  
6999.- Tarzan Action Game  
6999.- The Thing  
4999.- Theme Hospital  
12999.- Theme Park Inc.  
HÍVJ! Theme Park World  
9999.- Throne of Darkness  
7999.- Tiberian Sun  
10999.- Tomb Raider Chronicles  
10999.- Total Club Manager 2003  
7999.- Totally Flying Compilation  
6999.- Totally Rollercoaster Compilation  
11999.- Totally Tonka Compilation  
7999.- Toy Story 2  
5999.- Traffic Giant Gold Edition  
9999.- Train Simulator  
3999.- Trains and Trucks Tycoon  
12999.- Trespasser  
3999.- Ultimate Quake Pack  
2999.- Unreal Tournament  
3999.- Warcommander  
12999.- WarCraft II  
2999.- WarCraft III  
2999.- Warlords Battlecry II  
2999.- Wolfenstein Special Edition  
5999.- World War 3: Black Gold  
2999.- Zeus  
6999.- Zoo Tycoon - Dinosaur Dig  
2999.- Zoo Tycoon

12999.-  
6999.-  
6999.-  
6999.-  
6999.-  
HÍVJ!  
6999.-  
9999.-  
7999.-  
5999.-  
9999.-  
12999.-  
2999.-  
5999.-  
11999.-  
2999.-  
7999.-  
12999.-  
9999.-  
5999.-  
3999.-  
1999.-  
9999.-  
2999.-  
3999.-  
1999.-  
4999.-  
9999.-  
2999.-  
3999.-  
2999.-  
10999.-  
1999.-  
10999.-  
1999.-  
6999.-  
9999.-

## PERIFÉRIÁK

Gamepad-ek  
Joy-ók  
Kormányok

4499.- től  
5999.- től  
9999.- től





# HAEGEMONIA

AZ UNIVERZUM LÉGIÓI



Az Imperium  
Galactica I-II.  
alkotóinak legújabb,  
teljesen magyar nyelvű,  
**november 11-én**  
megjelenő játéka.

#### RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

**Minimum:** Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz).

**Ajánlott:** Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya.

Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:

1139 Budapest, Rőppentyű u. 53.

**Előrendelési akció:** [www.digitalreality.hu](http://www.digitalreality.hu)  
[www.haegemonia.hu](http://www.haegemonia.hu)

DIGITAL  
REALITY